NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

01/10 • AUSGABE 153 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 01

Österreich € 4,-; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,20; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

POKÉMON GOLD/SILBER

Durchgespielt: Alles zum nächsten Pokémon-Mega-Hit!

GRATIS: POSTER & KALENDER IM XXL-FORMAT!

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

Auf 10 prallvollen Seiten: Links neues DS-Abenteuer im Test!

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

- Komplettlösung auf 10 Seiten!
- Alle Goldmünzen! Alle Geheimnisse!
- Exklusives Mario-Retro-Special

Erlebe den ultimativen Geschwindigkeitsrausch

WHEELSPIN™

BY ARCHER MACLEAN™

Unglaublich schnelle Racing-Action für bis zu 8 Spieler

Springe auf den Fahrersitz und lasse den Asphalt brennen in diesem intergalaktischen Renn-Spektakel.

- *Rase durch Loopings, Steilkurven und über gewaltige Sprungschanzen*
- *Fahre gegen die Uhr oder deinen Ghost um die beste Rundenzeit*
- *Erkunde zahlreiche ungewöhnliche Strecken auf fernen Planeten, Asteroiden und Raumstationen*
- *Bekämpfe in den Arenas Freunde und Familie mit mächtigen Waffen*
- *Trete gegen bis zu 7 deiner Freunde im Renn- oder Kampf-Modus an*

Erhältlich ab Herbst 2009
Inklusive Wii™-Lenkrad

Bethesda® SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

awesome PLAY

Wii™

Wheelspin™ © 2009 Awesome Play Ltd. Archer Maclean™ is a trademark of Archer Maclean. Published by Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wheelspin and related logos are trademarks or registered trademarks of Awesome Play Ltd. Inc. in the U.K. and/or other countries. All Rights Reserved Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

In der letzten Ausgabe haben wir topaktuell **New Super Mario Bros. Wii** für euch unter die Lupe genommen, doch manchmal erschweren Verbote seitens der Hersteller – sogenannte Embargos – den Spieletest. So durften wir zwar die fertige Version ausgiebig spielen, aber nur über die ersten drei Welten im Detail berichten. Deshalb reichen wir nun im aktuellen Heft alle restlichen Infos nach. Obendrein haben wir Marios neuen Jump&Run-Mega-Hit komplett gelöst – inklusive aller versteckter Goldmünzen und Geheimnisse! Ach ja, auch bei unserem aktuellen Top-Test **Zelda: Spirit Tracks** unterlagen wir einem Embargo: Obwohl das Spiel inzwischen schon im Handel steht, war es uns unsinnigerweise nicht gestattet, eigene Screenshots anzufertigen. Als Trostpflaster hatten wir aber die Gelegenheit, die japanischen Star-Entwickler der **Zelda**-Reihe exklusiv zu interviewen und ihnen Infos zum kommenden Wii-**Zelda** zu entlocken! Damit nicht genug: Auch die Macher der **Professor Layton**-Serie sowie die Entwickler des kommenden Wii-**Final Fantasy** standen uns in aufschlussreichen Interviews Rede und Antwort.

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft erscheinen heuer all die großen Spieletitel, auf die wir schon das ganze Jahr gewartet haben. In den nächsten Monaten ebbt die Hit-Flut zwar wieder etwas ab, doch stehen mit **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** und **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** schon die ersten Mega-Games des Jahres 2010 in den Startlöchern. Aber wann kommen endlich **Super Mario Galaxy 2**, **Pokémon HeartGold/SoulSilver** und **Metroid Other M**? Nintendo rückt derzeit noch keine genauen Veröffentlichungstermine heraus, doch wir sind guter Dinge, dass sich das schon bald ändern wird.

An dieser Stelle bedanken wir uns herzlich bei unseren treuen Lesern und wünschen ein schönes und besinnliches Weihnachtsfest sowie einen guten Rutsch und ein erfolgreiches neues Jahr. Wir freuen uns darauf, euch 2010 wieder mit brandaktuellen News und Vorschauen, kritischen Tests, interessanten Reportagen und nützlichen Tipps & Tricks rund um Wii und DS zu versorgen!

Schöne Feiertage und viel Spaß mit der neuen Ausgabe!
Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

IN EIGENER SACHE
Wichtige Information für alle N-ZONE-Abonnenten:

- Eure Kundennummer ändert sich von 10 auf 12 Stellen – ihr erhaltet ab Dezember eine neue Kundennummer.
- Bitte beachtet die geänderte Anschrift und Telefonnummer unseres Abo-Services.
- Die Service-Zeiten werden deutlich ausgeweitet.

ZAHLEN & FAKTEN
Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Das Spiel, das in diese Ausgabe jeder testen wollte:**
***The Legend of Zelda: Spirit Tracks** – am Ende erhielten die Herren Kraus und Eippert den Zuschlag!*

▶ **Das Spiel, das niemand testen wollte:**
***Tony Hawk: RIDE**. In der Redaktion gibt es zwar viele Fans der Serie, aber die Steuerung mit Tasten und Analog-Sticks ist uns dann doch lieber.*

▶ **Das Ärgernis des Monats:**
*Beim Test zu **Zelda: Spirit Tracks** durften wir keine eigenen Screenshots erstellen, sondern mussten auf Pressematerial zurückgreifen.*

▶ **Der Trick des Monats:**
*Um ein bestimmtes Rätsel im neuen DS-**Zelda** trotz des Embargos im Heft demonstrieren zu können, fertigten wir kurzerhand eine einfache Skizze an. Gewusst wie!*

▶ **Die Anzahl der Tests in dieser N-ZONE:**
38 – Weihnachten eben!

▶ **Die Reportage, die jeder machen wollte:**
*„Die Formel **New Super Mario Bros.**“ – schließlich durfte man da die alten Mario-Klassiker noch mal zocken!*

▶ **Nintendos Weihnachtsgeschenk an euch Leser:**
Das XXL-Poster. Frohes Fest!

INHALT 01/2010

TEST | THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS **46**

CHRISTOPH

Vor ziemlich genau elf Jahren stellten wir in der N-ZONE den Nintendo-64-Meilenstein **Ocarina of Time** vor. Jetzt macht **Spirit Tracks** das Weihnachtsfest 2009 zu einer spannenden Angelegenheit. Den Test ergänzt ein Interview mit dem **Zelda**-Star-Entwickler, den wir auch nach der Wii-Episode fragten.

START

DVD-Inhalt	06
Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	08
Most Wanted	14

Wii

Lego Harry Potter – Die Jahre 1-4	21
Silent Hill: Shattered Memories	18
Sonic & Sega All-Stars Racing	16
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	20

DS

Pokémon HeartGold/SoulSilver	22

TEST

Charts	62
Das Team	25
Kalender	29
Meinungsmache	26
Releasetermine	28
So testen wir	24
Top-Spiele	60

Wii

Band Hero	40
Call of Duty: Modern Warfare	34
EA active: Mehr Workouts	45
Formel 1 2009	38
James Cameron's Avatar: Das Spiel	36
NBA 2K10	45
New Super Mario Bros. Wii	30
Runaway: The Dream of the Turtle	44
Tony Hawk: RIDE	42
Wheelspin	44

TEST

DS

Assassin's Creed 2: Discovery	57
Call of Duty: Modern Warfare Mobilized	58
Dragon Ball Z – Attack of the Saiyans	59
Need for Speed: Nitro	58
Rabbids Go Home	57
Star Wars Battlefront: Elite Squadron	59
Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade Attack	56
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	46

TEST/TIPPS | NEW SUPER MARIO BROS. Wii

THOMAS

Auf zehn Seiten haben wir alle Münzen in **New Super Mario Bros. Wii** aufgespürt, sämtliche Levels freigespielt und alle Geheimnisse gelüftet. Zudem analysieren wir in aller Härte das Wii-Jump&Run und lassen unsere Community zu Wort kommen.

30/78

VORSCHAU | POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER

SEBASTIAN

Nach der grandiosen **Platin**-Edition steht 2010 mit dem **Gold/Silber**-Remake der nächste Pokémon-Mega-Hit ins Haus. Wir haben die japanische Fassung bereits durchgespielt und eine Menge Infos dazu!

22

ONLINE

DSi-Kanäle	66
VideoGamesZone	68
Wii-Kanäle	64

SERVICE

DVD-Cover zum Ausschneiden	91
Spielerforum	88
Tipps & Tricks:	
Call of Duty: Modern Warfare Mobilized	77
DJ Hero	76
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	76
New Super Mario Bros. Wii	78
Rabbids Go Home	77
Resident Evil: The Darkside Chronicles	77
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	77
Tony Hawk: RIDE	76
WWE Smackdown vs. RAW 2010	76

RETRO

Die miesesten N64-Spiele aller Zeiten	74
Die Formel „New Super Mario Bros. Wii“	72
Retro-Startseite	70

MEINUNGEN

Interview	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

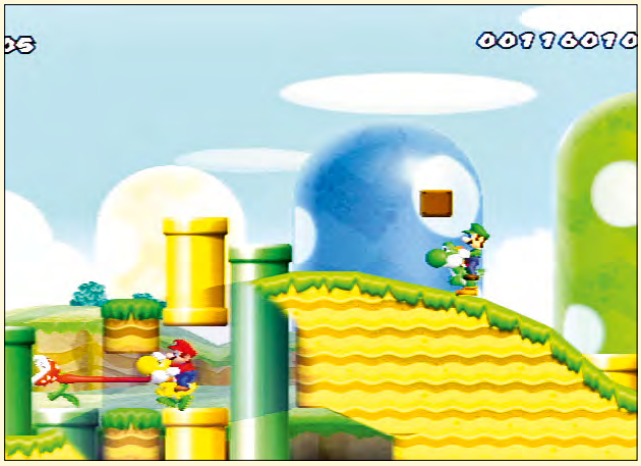
ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Army Defender, Online	66
Assassin's Creed 2: Discovery; Test	57
Band Hero, Test	40
Bomberman Blitz, Online	67
Call of Duty: Modern Warfare Mobilized, Test, Tipps	58,77
Call of Duty: Modern Warfare, Test	34
Cocoto Festival, News	9
Copter Crisis, Online	65
Die Noobs: Klein, aber gemein, News	9
DJ Hero, Tipps	76
Dragon Ball Z – Attack of the Saiyans, Test	59
EA active: Mehr Workouts, Test	45
Earthworm Jim, Retro	75
Elemental Masters, Online	67
Fast Food Panic, News	9
Fighting Street, Online	64
Formel 1 2009, Test	38
Jambo! Safari, News	9
James Cameron's Avatar: Das Spiel, Test	36
Jeopardy!, Retro	74
Just Dance, News	13
Lego Harry Potter – Die Jahre 1-4, Vorschau	21
Lufia, News	8
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Tipps	76
Medieval Games, News	9
Mighty Flip Champs, Online	66
Moorhuhn: Das verbotene Schloss, News	9
myNotebook: Blue, Online	67
NBA 2K10, Test	45
Need for Speed: Nitro, Test	58
New Super Mario Bros. Wii, Test, Tipps	30, 78
Ninja Gaiden, Online	64
Planet 51: Das Spiel, News	9
Pokémon HeartGold/SoulSilver, Vorschau	22
Pokémon Rumble, Online	65
Rabbids Go Home, Test, Tipps	57, 77
Resident Evil: The Darkside Chronicles, Tipps	77
Rock n' Roll Climber, Online	65
Runaway: The Dream of the Turtle, Test	44
Silent Hill: Shattered Memories, Vorschau	18
Sin & Punishment 2, News	11
Sonic & Sega All-Stars Racing, Vorschau	16
Sonic Classic Collection, News	8
South Park, Retro	75
Spieleklassiker für zwischendurch: Familienspiele, Online	67
Star Wars Battlefront: Elite Squadron, Test	59
Superman, Retro	75
Tales of Symphonia: Dawn of the New World, Tipps	77
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars, Vorschau	20
Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade Attack, Test	56
The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Test	46
Tony Hawk: RIDE, Test, Tipps	42, 76
We Sing, News	9
Wheel of Fortune, Retro	74
Wheelspin, Test	44
WWE Smackdown vs. RAW 2010, Tipps	76

DVD-INHALT 01/2010

EXKLUSIV FÜR UNSERE ABONNENTEN!

Infos auf Seite 96!



TOP-THEMA

- New Super Mario Bros. Wii: Die besten Tipps & Tricks
- Die Kanone in der dritten Welt
- Die Münze in Welt 3-1
- Die erste Münze im dritten Minischloss
- Die dritte Münze in Welt 2-5
- Toads Eskorte zum Levelausgang
- Die Flucht aus dem fünften Geisterhaus
- Der Weg zur Kanone in Welt 1
- Der Endkampf

VORSCHAU

Wii

- Silent Hill: Shattered Memories
- Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

TEST

Wii

- EA Sports Active: Mehr Workouts
- F1 2009
- James Cameron's Avatar
- Lego Indiana Jones 2
- RTL Winter Sports 2010
- Shaun White Snowboarding World Stage

DS

- Lego Indiana Jones 2

SPECIAL

- 5-Minuten-Test-Terrine
- Silent Hill: Shattered Memories (Intro)
- Leserfilm: NiGHTS – Journey of Dreams (Trailer)
- Leserfilm: NiGHTS – Journey of Dreams
- Leserfilm: NiGHTS – Journey of Dreams (Making-of)

SPIELE-TRAILER

- COP: The Recruit
- EA Sports Active: Mehr Workouts
- PES 2010
- Rabbids Go Home (Trailer 1)
- Rabbids Go Home (Trailer 2)
- Shaun White Snowboarding: World Stage
- Super Monkey Ball: Step & Roll

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die folgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort DVD 01/10, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr auf Seite 91 der vorliegenden Ausgabe.

Das Maximum an Realität!

WINTER SPORTS
THE GREAT TOURNAMENT 2010
RTL

www.rtlwintersports-game.de

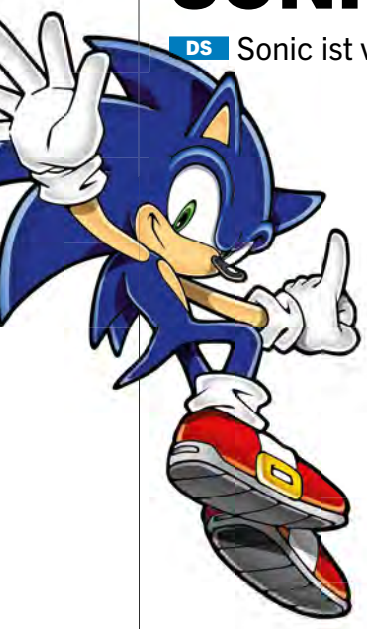
RTL SPORTS · 49GAMES · Wii · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · XBOX 360 · XBOX LIVE

© RTL Television 2009, vermarktet durch RTL interactive GmbH. RTL Sports ist ein Label der RTL interactive GmbH. Developed by 49 Games.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.
"PlayStation", "PS3" and "PlayStation Network" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

SONIC CLASSIC COLLECTION

DS Sonic ist volljährig – jetzt wird er zum Klassiker ernannt.



Vor gut sechs Monaten wurde Sonic 18 Jahre alt – sein Videospieldebüt **Sonic the Hedgehog** fürs Mega Drive erschien im Juni 1991. Jetzt erhebt Sega sein Kultmaskottchen zum „Klassiker" und spendiert ihm mit der **Sonic Classic Collection** ein 4-in-1-Modul für den DS. Wir verraten euch, welche Retro-Titel auf der Sammlung enthalten sind:

Sonic the Hedgehog: Um sich deutlich von den **Mario**-Spielen abzugrenzen, machte Sega beim Erschaffen seiner damals ganz neuen Jump&Run-Reihe alles genau anders: Sonic war im Gegensatz zu Mario schlank, er war nicht rot, sondern blau und seine Levels waren weniger auf spielerisches Talent ausgelegt, sie erforderten vielmehr flinke Reflexe. Heute ist das Igel-Debüt in erster Linie aus nostalgischen Gesichtspunkten interessant – spielerisch motiviert **Sonic the Hedgehog** nur noch bedingt.

Sonic the Hedgehog 2: So sieht ein Sieger aus! Nachdem Sonic quasi über Nacht zum Verkaufsschlager avanciert war, arbeitete Sega bereits an der Fortsetzung. Die größte Neuerung war der Mehrspieler-Modus, in dem der zweite Spieler den gelenkigen Fuchs Tails steuerte. Zusätzliche Attacken und – erwartungsgemäß – neue Areale rundeten **Sonic the Hedgehog 2** ab. Doch anders als beispielsweise **Super Mario World 2**, dessen Spielkonzept im Vergleich zum ersten Teil vollständig umgekrempelt wurde, blieb das zweite **Sonic**-Abenteuer spielerisch fast unverändert.

Sonic the Hedgehog 3: Ähnlich wie ein Wein mit fortschreitendem Alter immer besser wird, hat sich auch die Qualität der Sonic-Jump&Runs stets erhöht. Knuckles feierte sein Debüt im **Sonic**-Universum und ist bis heute eine markante Spielfigur, die auch aus Ablegern wie **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** oder **Sonic & Sega All-Stars Racing** nicht mehr wegzudenken ist. Dass die Levels im dritten Teil noch größer waren und die Grafik ebenso verbessert wurde, versteht sich von selbst.

Sonic & Knuckles: Ursprünglich war Knuckles ein Bösewicht, doch hier drehte sich der Spieß um. Er verbündete sich mit Sonic, um gemeinsam alle Bosse zu plätten und möglichst viele Ringe innerhalb der Gebiete abzustauben. Der Clou: Stülpte man das **Sonic the Hedgehog 3**-Modul auf die **Sonic & Knuckles**-Cartridge, schaltete man alternative Story-Elemente frei. Durch Verbindung mit dem zweiten Teil ließ sich dieser zudem mit Knuckles durchzocken. Für die DS-Kollektion versprach Sega übrigens in allen Spielen ein Speichersystem. Das begrüßen wir!

LUFIA GEHT WEITER!

DS Jubel: Das meisterhafte Super-Nintendo-Rollenspiel wird fortgesetzt!

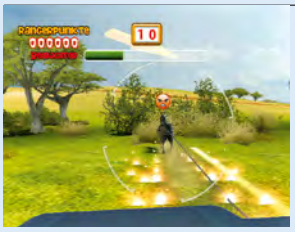
Frohe Kunde für alle Fans des SNES-Rollenspiel-Klassikers **Lufia**: Entwickler Square Enix kündigte an, dass jetzt, nach 14 Jahren, ein Remake in Arbeit ist. Das Spiel erscheint in Japan am 25. Februar unter dem Namen **Estopolis: The Land cursed by the Gods** für den Nintendo DS. Dem Spiel wird eine zeitgemäße, neue 3D-Engine und eine Sprachausgabe spendiert, das Genre wird in Richtung Action-RPG angepasst. Neben den bereits aus dem Klassiker bekannten Charakteren Maxim und Selan kommt auch ein neuer Held dazu.

Übrigens war **Lufia** die Vorgeschichte des Rollenspiels **Estpolis Densetsu**, das 1993 in Japan für das Super Nintendo erschien, aber leider nie seinen Weg in den Westen fand. In den Jahren 2001 und 2002 erschienen zumindest zwei Ableger für Game Boy Color und Game Boy Advance, die aber nicht an die hohe Qualität von **Lufia** herankamen. ■

Stephan meint: *„Ach ja, die guten alten SNES-Rollenspiele, was waren das doch für Zeiten. **Lufia** gehörte zu den einflussreichsten RPGs der damaligen Zeit, und zwar auf einer Stufe mit vergleichbaren Titeln wie **Secret of Mana** oder **Terranigma**. Die neuen DS-Screenshots lassen zudem erahnen, dass es den Entwicklern am Herzen liegt, moderne Grafik und Retro-Stil zu verknüpfen. Ein nicht leicht zu bewerkstelligender Spagat!*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.



JAMBO! SAFARI (Wii)

Als neuer Wildhüter findet ihr euch in einem großen Nationalpark mit vielen wilden Tieren wie Löwen, Elefanten und Zebras wieder. Eure Hauptaufgabe ist es, die Viecher für Forschungszwecke einzufangen – **Pokémon** lässt grüßen! Mit der Wii-FB schleudert ihr zunächst Lassos und werft anschließend Netze über die am Seil zappelnden Vertreter der Fauna Afrikas. Spaß werdet ihr da nur begrenzt haben, vielmehr steht nach spätestens einer halben Stunde Muskelkater auf dem Programm. Da retten auch die eingebauten Spielereien nicht mehr viel, etwa eine Fotokamera, mit der ihr ganz im Stil von **Pokémon Snap** die Tiere ablichten könnt. ■

PLANET 51 – DAS SPIEL (Wii)

Ihr seid Lem, ein grüner, froschähnlicher Alien, der auf einem fernen Planeten seinem Leben nachgeht. Im Abenteuer-Modus trefft ihr eure Freunde, tragt Zeitungen aus und tut ähnliche alltägliche Dinge. Dabei schaltet ihr so ganz nebenbei neue Fahrzeuge frei, mit denen ihr dann zu Straßenrennen antreten könnt, wahlweise allein gegen Computergegner oder gegen menschliche Konkurrenz. Die Streckenführung ist dabei wenig originell und die unpräzise Steuerung gehört mit zum Miesesten, was die Wii zu bieten hat. Kurz und knapp: Dieses Spiel gehört auf den Mond geschossen! ■

WE SING (Wii)

Wieder mal ein neues Singspiel. Das Spiel an sich hebt sich dabei nicht allzu sehr von anderen Karaoke-Games ab. Ihr könnt 30 internationale Pop-Hits nachträllern, darunter zum Beispiel „Country Roads“ von John Denver, „Barbie Girl“ von Aqua, „Wannabee“ von den Spice Girls oder „Viva La Vida“ von Coldplay. Auf dem Bildschirm seht ihr dabei das Original-Musikvideo und bekommt den Text zum Mitsingen eingeblendet. Zwei Mikrofone liegen dem Spiel direkt bei. Außerdem wird ein USB-Hub mitgeliefert, mit dessen Hilfe es möglich ist, bis zu vier Mikros an eine einzige Wii anzuschließen. Damit ist **We Sing** das erste Singspiel für bis zu vier Spieler gleichzeitig und zugleich ein netter Party-Titel. ■

FAST FOOD PANIC (DS)

„Herr Ober! Eine Pizza, ein Pfeffersteak, einen Fischburger und die große Sushi-Platte, bitte!“ Aber während man nach so einer Bestellung nur noch darauf wartet, dass das Essen endlich ankommt, hat der Koch in der Küche Stress pur. Das bekommt ihr in diesem Spiel hautnah zu spüren! Mit dem Stylus bereitet ihr verschiedene Fast-Food-Gerichte zu und versucht, die hochgradig ungeduldigen Gäste zufrieden zu stellen. Formt Reis für Sushi, rollt Pizzateig aus und passt auf, dass das Schnitzel nicht anbrennt – und das alles natürlich gleichzeitig! Alles in allem eine echt nette Zwischenmahlzeit, aber kein vollwertiges Hauptmenü. ■

MOORHUHN: DAS VERBOTENE SCHLOSS (Wii)

Früher, in ihren ersten Spielauftritten, waren die Moorhühner nichts anderes als lebende Schießbudenfiguren. Inzwischen spielt das Federvieh auch selbst aktiv die Hauptrolle. Das neueste **Moorhuhn**-Spiel für die Wii ist beispielsweise ein Jump & Run im Stil von **Crash Bandicoot**. Ihr hüpft über Baumstämme und Felsen, springt über Abgründe und plättet Gegner wahlweise mit dem Hammer oder eurer Kürbiskanone. Ein extra Mehrspieler-Rennen gibt's auch. Wir meinen: Nicht brillant, aber auch nicht schlecht, eben guter Durchschnitt. Wie die guten alten **Moorhuhn**-Spiele von damals! ■

MEDIEVAL GAMES (Wii)

In einem mittelalterlichen Szenario angesiedelt, handelt es sich bei **Medieval Games** um eine klassische Minispielsammlung. Die Spiele reichen von Axtwerfen über Schweinejagd im Schlamm bis hin zu Marionettenspielen und werden meistens mit Wii-Fernbedienung, genauer gesagt mit ein bis zwei Knöpfen, bedient. Den Rahmen für die Minispiele bietet ein virtuelles Brettspiel, über das ihr und eure Mitspieler eure Figuren bewegt. Das Mittelalter-Gepänkel ist auf vier menschliche Spieler ausgelegt, wahlweise übernimmt diese Rollen jedoch auch der Computer. Die Steuerung ist eher hakelig, grafisch erwartet euch Mittelmaß. All das ist für dieses Genre ja üblich. ■

COCOTO FESTIVAL (Wii)

Es scheint so, als wäre ein neuer Spielcharakter geboren: Cocoto. Der irre Gnom musste schon für etliche Kart-, Hüpf- und Familienspielchen herhalten und spielt auch in diesem nach ihm benannten Schießbudenfest für die Wii die Hauptrolle. Und worum geht es dabei? Ganz einfach: Ihr knallt Ziele ab, die sich auf dem Bildschirm befinden, seien es nun Tontauben oder Luftballons. Gewalt gibt es bei so einem knuddeligen Charakter selbstverständlich nicht, aber das Spielkonzept hätte durchaus ein bisschen kreativer sein können. Immerhin gibt es eine Spezial-Edition inklusive eines beigelegten Wii-Zappers. Wer's braucht … Wir bleiben lieber bei **Link's Crossbow Training**. ■

DIE NOOBS – KLEIN, ABER GEMEIN (DS)

Das DS-Spiel zum gleichnamigen Animationsfilm. Kleine außerirdische Roboter haben sich auf dem Dachboden eines normalen Wohnhauses eingenistet und jetzt müssen die erwachsenen Bewohner nach ihrer Pfeife tanzen. Die drei Kids Jake, Tom und Hannah wollen die Eindringlinge nun vertreiben und bewaffnen sich kurzerhand mit völlig kinderuntauglichen Knarren. Streift durch das Haus, ballert die Aliens beiseite und rechnet damit, dass ihr alle paar Schritte eure Spielfigur wechseln müsst, um die Fähigkeit eines anderen Kindes zu nutzen – das nervt! **Die Noobs** ist ein nettes Hüpfspiel, aber sicherlich kein Pflichtkauf. ■

POKÉMON IM TV

Überraschung: Der bislang Japan-exklusive 12. Pokémon-Film kommt ins Fernsehen!

Kürzlich kündigte der Münchner Fernsehender RTL II an, im Jahr 2010 den 12. Pokémon-Kinofilm **Arceus Choukoku no Jikuu e** (aus dem Japanischen ins Deutsche übersetzt: **Arceus und das Juwel des Lebens**) ausstrahlen zu wollen. Zwar steht ein genauer Sendetermin noch nicht fest, trotzdem sehen wir das als Anlass, euch eine komplette Übersicht aller bislang produzierten Pokémon-Streifen zu präsentieren, zumal Anfang Januar die Filme 8 bis 11 auf RTL II wiederholt werden. Der 10., 11. und 12. Film bilden übrigens gemeinsam eine Trilogie, in der ein Kampf zwischen Dialga und Palkia, den beiden legendären Pokémon aus der **Diamant**- und **Perl**-Edition, im Mittelpunkt steht. Dadurch entsteht ein Riss im Raum, der die Pokémon-Welt ins Chaos zu stürzen droht.

Filmtitel	Hauptrolle	Kinostart (D)	Auf DVD erhältlich	Nächster TV-Termin
Pokémon – Der Film: Mewtu schlägt zurück	Mewtu, Mew	13.04.2000	Ja	Nicht bekannt
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen	Arktos, Zapdos, Lavados, Lugia	21.12.2000	Ja	Nicht bekannt
Pokémon 3 – Im Bann des Unbekannten	Entei, Icognito	21.06.2001	Ja	Nicht bekannt
Pokémon 4 ever	Celebi, Suicune	-	Ja	Nicht bekannt
Pokémon Heroes	Latios, Latias	13.05.2004 (nur im Rahmen der Pokémon Colosseum Championship)	Ja	Nicht bekannt
Jirachi Wishmaker	Jirachi, Groudon, Absol	-	Ja	Nicht bekannt
Destiny Deoxys	Deoxys, Rayquaza	-	Ja	Nicht bekannt
Lucario und das Geheimnis von Mew	Lucario, Mew, Regirock, Regice, Registeel	-	Nein	04.01.2010, 13:00 (RTL II)
Pokémon Ranger und der Tempel des Meeres	Manaphy, Kyogre	-	Nein	05.01.2010, 13:00 (RTL II)
Der Aufstieg von Darkrai	Darkrai, Dialga, Palkia	-	Nein	06.01.2010, 13:00 (RTL II)
Giratina und der Himmelsritter	Shaymin, Giratina, Regigigas	-	Nein	07.01.2010, 13:00 (RTL II)
Arceus Choukoku no Jikuu e (Arceus und das Juwel des Lebens)	Arceus, Heatran, Pichu	-	Nein	2010 (RTL II)

GERÜCHTEKÜCHE

...wir wärmen alles für euch auf

*Um die Rentabilität des Wii-Shop-Kanals und demzufolge die Anzahl der Downloads pro Wii-Besitzer zu erhöhen, könnte Nintendo künftig auch Demos zu Virtual-Console-Spielen anbieten. Dass so etwas leicht zu verwirklichen ist, haben bereits die sogenannten „Meisterwerke" in **Super Smash Bros. Brawl** bewiesen. In diesem Modus konnte man kurze Probierversionen zu **Super Mario Bros.**, **Metroid** und Co. antesten und dann bei Gefallen im Shop-Kanal herunterladen. Die Demos dauerten nur wenige Minuten, aber diese Zeit genügte unserer Meinung nach, um sich einen ersten Eindruck vom Spiel zu machen. Bereits seit einiger Zeit gibt es ein paar WiiWare-Highlights zum Ausprobieren.*

*Nach DSiWare-Versionen von **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging**, **42 Spieleklassiker** und **Know-how der Zauberkunst**, die auf den regulären Vollpreistiteln basieren, bringt Nintendo demnächst auch **Mario Party** in Form ausgewählter Minispiel-Sets in den Shop-Kanal. Der Clou: Die Spielchen lassen sich online zocken!*

TOPS & FLOPS

↑ NiGHTS – DER FILM

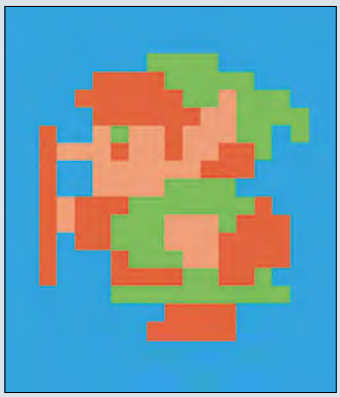
Unser Praktikant Stephan steuerte für unsere aktuelle Abonnenten-DVD einen Fan-Film zum Wii-Spiel **NiGHTS: Journey of Dreams** bei. Neben raffinierter Bluebox-Technologie kamen dabei auch 3D-Animationen der Charaktere aus dem Videospiel zum Einsatz. Auf der DVD findet ihr ebenso ein Making-of-Video sowie den Trailer zu diesem über 45 Minuten langen, mit Liebe produzierten Meisterwerk. Fans des Sega-Saturn-Klassikers **NiGHTS** sollten sich den Streifen auf keinen Fall entgehen lassen.

↓ WINTERSCHLAF

Zuerst kam Freude auf, als wir entdeckten, dass der Mega-Drive-Klassiker **Ninja Gaiden** nun für die Virtual Console erhältlich ist. Schnell bemerkten wir jedoch, dass es sich um die Arcade-Version handelt, die heute keinen mehr vom Hocker reißt. Ähnliches gilt für **Fighting Street**, den Uralt-Vorläufer aller **Street Fighter**-Spiele. Die madige Minispiele-Sammlung **Shanghai 2** schließt den Kreis. Zumindest kam am Tag des Redaktionsschlusses **Earthworm Jim 2** heraus. Ein Lichtblick!

↓ SUPER DULUDUBI GALAXY

Super Mario Galaxy ist nach wie vor eines der meistverkauften Wii-Spiele überhaupt. Zu Recht, wie wir finden. Offenbar möchte man von diesem Ruhm nun auch in China etwas abhaben. Wie könnte das einfacher gehen, als **Galaxy** einfach zu kopieren? In **Duludubi Star** sehen Spielmechanik, Landschaften und Grafik aus wie eine 1:1-Kopie von **Galaxy**. Nur Mario wurde durch einen charakterlosen türkisfarbenen Dinosaurier ersetzt.



↑ ZELDAS ZUKUNFT

Die **Zelda**-Reihe ist einfach nicht totzukriegen und wir finden das toll. Nachdem wir für diese Ausgabe bereits ausführlich **Spirit Tracks** für den DS testen durften, verriet uns **Zelda**-Entwickler Eiji Aonuma auch noch einige interessante Neuigkeiten über Links nächstes Abenteuer für die Wii. So soll erstmalig Wii MotionPlus zur Steuerung des Schwerts zum Einsatz kommen. Wir sind gespannt!

↑↓ ALLES MUSS RAUS!

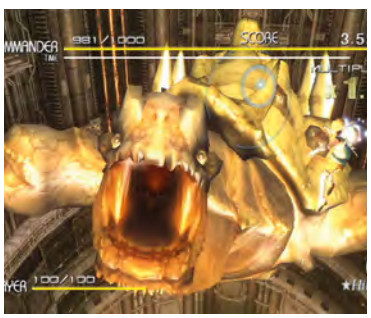
Auch wir müssen uns manchmal von lieb gewonnenen Dingen trennen. Diesmal hat es bergeweise alte Playstation-, N64- und Game-Boy-Spiele erwischt. Neben vermeintlichen „Highlights“ wie **Superman** fanden sich darunter auch vergessene Perlen wie **Alexander Zickler Total Soccer 2002** oder **Hugo 2**. Das Wühlen durch die alten Schätze hat uns einmal mehr daran erinnert, dass auch früher nicht alles besser war.

SIN AND PUNISHMENT 2

Wii Bald wird wieder geballert, aber so was von!

Bis 2007 hat es gedauert, bis europäische Spieler endlich in den Genuss von **Sin and Punishment** kamen. Im September des besagten Jahres wurde der ehemals in Japan im Jahr 2000 für das N64 erschienene Rail-Shooter nämlich endlich auf der Virtual Console veröffentlicht. Diesmal müssen Wii-Spieler in Nordamerika und Europa nur eine verhältnismäßig kurze Wartezeit ertragen, denn die bereits im Oktober in Japan erschienene Fortsetzung **Sin and Punishment: Successor to the Sky** ist fürs erste Quartal 2010 auch hierzulande angekündigt. Das Spiel kann sowohl mit Wii-FB und Nunchuk als auch mit den alternativen Steuermethoden Wii Zapper, Classic Controller und GameCube-Controller gespielt werden, wobei der Zapper gerade bei einem Rail-Shooter dieser Art wohl das beste Spielerlebnis verspricht. Das wird ein Fest für Baller-Freunde! ■

Markus meint: *„Dass der erste Teil von **Sin and Punishment** nicht schon früher auf heimischen Konsolen erschienen ist, ist eigentlich eine Schande, denn das Spiel war auf dem japanischen N64 ein echter Dauerbrenner. Glücklicherweise scheint Nintendo hier dazugelernt zu haben. **Nach Dead Space: Extraction** und **Resident Evil: Darkside Chronicles** erwartet uns im ersten Quartal 2010 ein weiteres Rail-Shooter-Highlight für die Wii!“*



PROFESSOR LAYTON – DAS INTERVIEW

Akihiro Hino spricht über die Anfänge der Layton-Serie und wie sich das Team motivierte.

In Zusammenarbeit mit Nintendo präsentieren wir euch auf www.n-zone.de ein Video-Interview mit Akihiro Hino, Geschäftsführer von Level 5, dem Entwicklerstudio der **Professor Layton**-Serie. Hier fassen wir die interessantesten Aussagen in schriftlicher Form zusammen:

Auf www.n-zone.de (Suchbegriff „Layton Interview") findet ihr das vollständige Interview als Video.

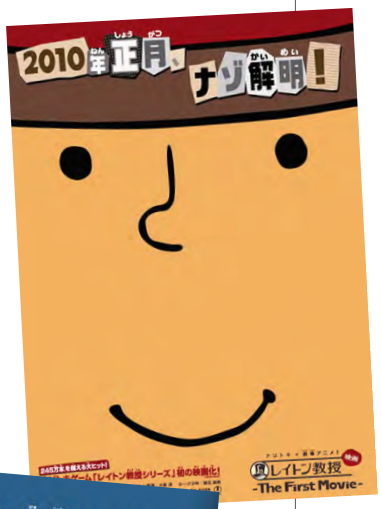
Nintendo: Verglichen mit Ihren früheren Spiele-Entwicklungen ist die Professor Layton-Serie einzigartig. Was war die Inspiration für Professor Layton?
Hino: Wir wollten bei Level 5 etwas ganz Neues schaffen, das es vorher noch nicht gab. Das war unsere Inspiration. Das war eine große Aufgabe, auch wenn wir auf einem tragbaren System, dem Nintendo DS, arbeiteten. Wir mussten einige Herausforderungen überwinden, zum Beispiel im Hinblick auf das Spielkonzept.

Nintendo: Wie entstand die Idee, mit Professor Akira Tago an der Entwicklung der Rätsel für Professor Layton zu arbeiten?
Hino: Vor **Layton** arbeiteten wir mit Professor Tago an einem Mystery-Spiel und er kreierte die Rätsel. Er hatte zuvor bereits eine Reihe von Büchern mit dem Titel **Atama no Taisou** (auf Deutsch: **Gehirn-Training**) geschrieben und schließlich wurden wir gefragt, ob wir nicht auf deren Basis ein Spiel entwickeln könnten. Wir dachten darüber nach, konnten allerdings am Ende nicht alle Rechtsfragen klären. Also entwickelten wir einen Weg, Professor Tagos Rätsel auch ohne den **Atama no Taisou**-Namen im Spiel einbauen zu können. So entstand das Konzept von **Professor Layton** – einer Kombination aus einer Geschichte und Puzzles.

Nintendo: Was macht für Sie den Kern der Layton-Serie aus? Geht es mehr um das Erzählen einer Geschichte oder eher um das Lösen von Rätseln?
Hino: Es ist die Kombination, die **Layton** ausmacht. Man löst viele Rätsel, während man die Geschichte erlebt. Ich denke, auch den Spielern sind beide Elemente wichtig. Und da wir merken, wie toll das Konzept der Serie funktioniert, könnte ich nicht sagen, welches Element wichtiger ist.

Nintendo: Was ist die Geschichte von Laytons Begleiter Luke? Warum bereist er die Welt mit Professor Layton?
Hino: Wir dachten, dass ein sehr kluger Held einen Begleiter braucht, mit dem er sich auf Augenhöhe unterhalten kann. Es ist so wie bei Sherlock Holmes: Luke entspricht Watson. Außerdem fanden wir es interessant, den Spieler ein Abenteuer aus den Augen eines Erwachsenen und aus denen eines Kindes erleben zu lassen. Sie nehmen dieselbe Sache ganz anders wahr und gehen auch die Rätsel anders an. Und auch wenn Layton und Luke beide schlau sind, verlaufen ihre Dialoge durch den großen Altersunterschied zwischen Erwachsenen und Kindern interessanter.

Nintendo: Was war die größte Herausforderung während der Entwicklung von Professor Layton und die Schatulle der Pandora?
Hino: Die größte Herausforderung war die kurze Entwicklungszeit. Viele Elemente konnten wir in Teil 1 noch realisieren. Nachdem sich der Erstling gut verkaufte, legten wir mit der Entwicklung von Teil 2 los und konnten trotz der kurzen Zeitspanne viel mehr Inhalte ins Spiel packen. Die enorme Beliebtheit der Serie war eine tolle Motivation für das gesamte Team, und da Teil 2 so riesig wurde, mussten wir sogar die Speicherkapazität des Moduls verdoppeln. Es war viel Arbeit, alle Elemente rechtzeitig ins Spiel zu integrieren.



Ab auf die Leinwand: 2010 kommt sogar ein abendfüllender Anime mit Professor Layton und Assistent Luke in die japanischen Kinos.

HARDWARE

Halten die Ladestation und der Arcade-Stick dem Dauertest stand?

Der Quad Charger von Bigben ist sicherlich nicht die erste Ladestation für die Wii-Fernbedienung. Dafür aber eine sehr effektive, da ihr vier Wii-FBs gleichzeitig wieder aufladen könnt. Mitgeliefert werden vier Akkus, die ihr anstelle von normalen Batterien in eure Fernbedienungen einlegt. Die eigentliche Ladestation stöpselt ihr direkt ans Stromkabel der Wii, sodass ihr keine zusätzliche Steckdose benötigt. Nachdem die Wii-FBs in zwei bis vier Stunden aufgeladen wurden, könnt ihr bis zu 15 Stunden lang zocken. Eine feine Sache für Vielzocker! Beim Arcade-Stick von Logic3 kommt Achtzigerjahre-Spielhallen-Feeling auf! Das Joystick-Brett erinnert nicht umsonst an das Steuerpult eines alten Spielautomaten. Ein paar große Knöpfe und ein überdimensionaler Joystick befinden sich auf dem voluminösen Teil, das ihr wie einen Classic Controller an eure Wii-FB anstöpselt und dann am besten auf euren Knien oder auf einem Tisch abstellt. So richtige Retro-Gefühle kommen natürlich nur auf, wenn ihr mit dem Arcade-Stick alte Virtual-Console-Klassiker zockt. Er erwies sich aber auch beim Spielen von **Capcom vs. Tatsunoko** als passendes Bedieninstrument. ■

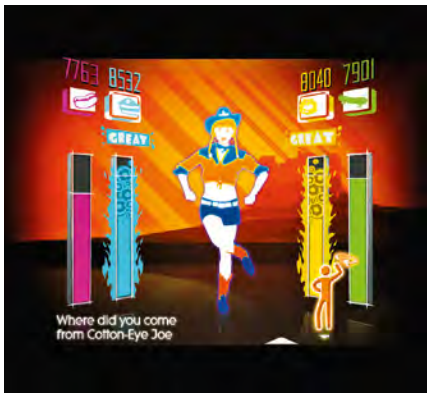
Stephan meint: *„Nicht schlecht, die beiden Geräte! Der Arcade-Stick ist zwar gut gemacht, interessiert mich persönlich allerdings nicht so, ich hab' lieber Steuereinheiten in herkömmlicher Controller-Größe in der Hand. Der Quad Charger reizt mich aber durchaus, da doch die Batterien meiner Wiimotes dauernd leer sind und ich zudem unter chronischem Steckdosenmangel leide. Vier Akkus gleichzeitig aufladen, ohne eine einzige zusätzliche Steckdose zu brauchen? Klasse Idee, ich bin dabei!“*

JUST DANCE

Wii Das richtige Spiel, um fürs nächste TV-Casting zu üben?

Woche für Woche sehen wir in all den Musikshows herumhampelnde Jungs und Mädels, wie sie sich vor einem Millionenpublikum mehr oder weniger der Lächerlichkeit preisgeben. Vielleicht hätten sie sich im Vorfeld besser auf den Auftritt vorbereiten sollen – zum Beispiel mit **Just Dance**, der virtuellen Tanzschule für die Wii? Im Gegensatz zu anderen Musikspielen, wo in erster Linie wildes Herumgehüpfe mit Balance Board, Wii-FB und Nunchuk gefordert wird, ist **Just Dance** allerdings sehr minimalistisch ausgefallen. Gespielt wird nur mit der Fernbedienung – weitere Steuerelemente werden nicht benötigt. Die Aufgabe ist es, euch wie die Figur auf dem Bildschirm zu bewegen, inklusive wuchtiger Hüftverrenkungen und Cheerleader-Posen. Wir fanden die ersten Spielminuten zwar relativ witzig, vor allem dank MC Hammers „U Can't Touch This“, aber will man ein so simples Tanzspielchen auf Dauer zocken? ■

Christoph meint: *„**Just Dance** ist wie eine Folge **Das Supertalent**: Unterhaltsam, aber auf Dauer eben doch immer Dasselbe! Für meine Kollegen war es sichtlich erheiternd, mir beim Schütteln und Rütteln der Wii-Fernbedienung zuzusehen, aber letztlich ist das Gameplay doch recht minimalistisch. Wem die Songliste zusagt, der findet damit möglicherweise ein passendes Weihnachtsgeschenk für die Casting-Show-euphorische Schwester.“*



DIE SONGLISTE

Acceptable in the 80's – Calvin Harris
A Little Less Conversation – Elvis Presley
Bebe – Divine Brown
Can't Get You Out of My Head – Kylie Minogue
Cotton Eye Joe – Rednex
Hot n' Cold – Katy Perry
Dare – Gorillaz
Eye of the Tiger – Survivor (Rocky)
Fame – Cara (Cover-Version)
Funplex CSS – The B 52's
Girls and Boys – Blur
Girls Just Want to Have Fun – Cindy Lauper
Groove is in the Heart – Dee-Lite
Heart of Glass – Blondie
I Get Around – The Beach Boys
I Like to Move it – Reel To Real
Jerk it Out – Caesars
Jin Go Lo Ba – Fat Boy Slim
Kids in America – Kim Wilde
Le Freak – Chic
Louie Louie – Iggy Pop
Lump – The Presidents Of The USA
Mashed Potato Time – Dee Dee Sharp
Pump up the Jam – Technotronic
Ring My Bell – Anita Ward
Step by Step – New Kids On The Block
Surfin' Bird – The Trashmen
That's the Way (I Like it) – Kc & The Sunshine Band
U Can't Touch This – MC Hammer
Wannabe – The Spice Girls
Who Let the Dogs Out? – Baha Men
Womanizer – Britney Spears (Cover-Version)

MOST WANTED 01/2010

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion

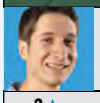
1 SUPER MARIO GALAXY 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2010

Der Spitzenplatz unserer Most-Wanted-Charts gehört auch in diesem Monat wieder mit deutlichem Vorsprung **Super Mario Galaxy 2** – vor allem da der härteste Konkurrent in Form von **New Super Mario Bros. Wii** im November endlich erschienen ist. Höchste Zeit also, dass Nintendo die Werbetrommel jetzt endlich auch für **Galaxy 2** rührt und uns Fans mit neuen Bildern und Infos zum nächsten Mega-Jump&Run versorgt.

REDAKTIONS-TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY 2



Im stillen Kämmerlein arbeiten die Entwickler an Marios großartiger Rückkehr als 3D-Held. Das Spiel wird groß!

2 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

2. PROFESSOR LAYTON UND DIE LETZTE ZEITREISE

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

3. DISNEY MICKEY EPIC

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Disney Interactive	TERMIN	Herbst 2010

4. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

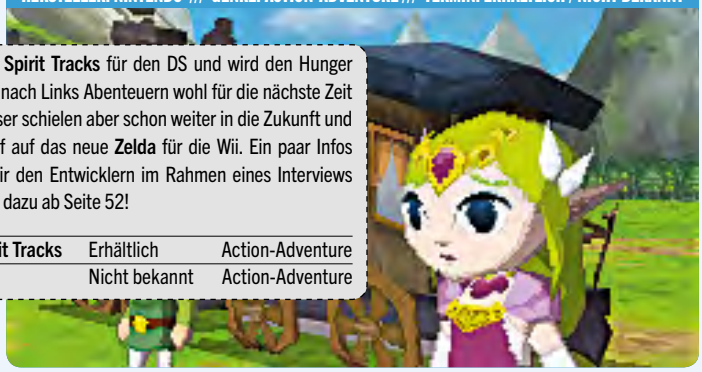
5 ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	15. Februar

5. RED STEEL 2

WE ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	2010

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: ERHÄLTLICH / NICHT BEKANNT



Kürzlich erschien **Spirit Tracks** für den DS und wird den Hunger der Fangemeinde nach Links Abenteuern wohl für die nächste Zeit stillen. Unsere Leser schielen aber schon weiter in die Zukunft und sind richtig scharf auf das neue **Zelda** für die Wii. Ein paar Infos hierzu konnten wir den Entwicklern im Rahmen eines Interviews entlocken – mehr dazu ab Seite 52!

DS	**Zelda: Spirit Tracks**	Erhältlich	Action-Adventure
Wii	**Zelda Wii**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN:2010

Nichts Neues von Samus: Obwohl es auch in den letzten Wochen weiterhin still um das nächste **Metroid** war, schafft es der Action-Titel in die Top-3 der von unseren Lesern am heißesten erwarteten Games.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angeben könnt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

4 POKÉMON GOLD/SILBER

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010

Die Taschenmonster sind immer noch eines der stärksten Zugpferde Nintendos. Für alle Fans haben wir **Pokémon Goldene Edition HeartGold & Silberne Edition SoulSilver** auf Japanisch durchgespielt und verraten unsere Langzeit-Spieleindrücke. Die Vorschau findet ihr auf Seite 22.

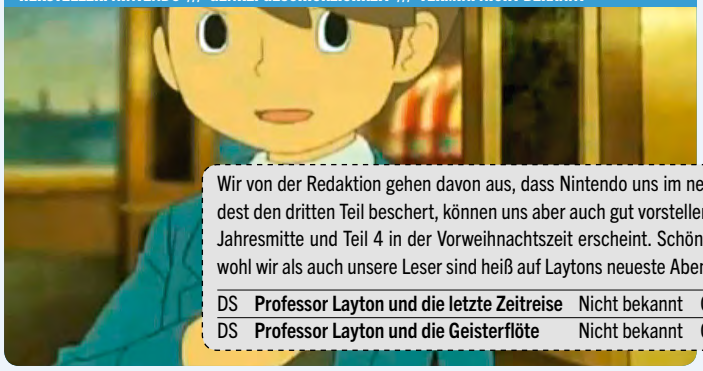
5 GOLDEN SUN DS

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010

Eine tolle Nachricht für alle Fans der beliebten Rollenspiel-Serie: Gerüchten zufolge soll **Golden Sun** für den DS bereits im Frühjahr bei uns erscheinen. Wenn sich dies bewahrheiten sollte, dürfte es schon in der nächsten Zeit eine Menge Infos und Screenshots dazu geben. Mit etwas Glück findet ihr diese dann schon in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

6 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



Wir von der Redaktion gehen davon aus, dass Nintendo uns im neuen Jahr zumindest den dritten Teil beschert, können uns aber auch gut vorstellen, dass Teil 3 zur Jahresmitte und Teil 4 in der Vorweihnachtszeit erscheint. Schön wär's, denn sowohl wir als auch unsere Leser sind heiß auf Laytons neueste Abenteuer!

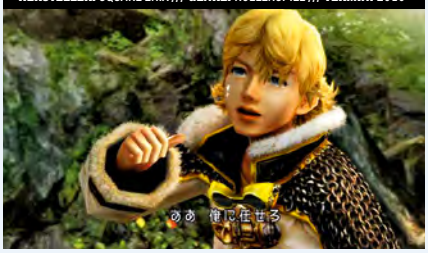
DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

7 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010

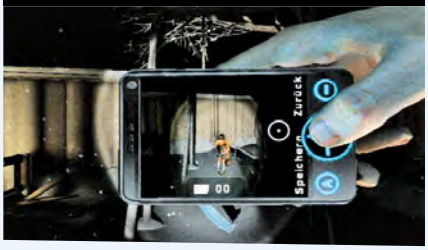
8 FINAL FANTASY: C.B.

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010



9 SILENT HILL: S. M.

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010



10 RED STEEL 2

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2010

Coole Vehikel: Große Sorgfalt ließen die Entwickler beim Gestalten der Fahrzeuge walten. Hier im Bild: Billy Hatchers Eiermobil, rechts: Shadows Motorrad.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Anfang 2010

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Text | Christoph Kraus

Boxenstopp im Sega-Hauptquartier: Löst Segas neuer Fun-Racer Mario Kart Wii als Rennspiel-Referenz ab?

SCREEN-INFO

Alle abgedruckten Bilder stammen von Sega. Sämtliche Bildschirmanzeigen fehlen auf den Screenshots, außerdem ist die Kamera während des Spiels stets direkt hinter dem Fahrer platziert. Bei unseren Proberunden lief der Spaßrenner noch nicht hundertprozentig flüssig, aber Sega wies darauf hin, dass es sich noch um eine frühe Version handelt.

Wer in **Mario Kart Wii** die bestmögliche Online-Punktezahl 9.999 geknackt hat, darf sich bald an einer weiteren Währung die Zähne ausbeißen: an den Sega-Meilen. Diese Maßeinheit ist in **Sonic & Sega All-Stars Racing** der Gradmesser eures spielerischen Talents – und wenn ihr fleißig genug zockt, schaltet ihr nebenbei noch etliche geheime Strecken, Fahrer und Boni frei. Wir durften bei einer Präsentation im deutschen Sega-Hauptquartier in München die ersten Meilen sammeln. Aber viel wichtiger: Wie spielt sich der neue Igel-Renner überhaupt?

Promi-Auflauf

Die Fahrerliste beeindruckt mit einer Vielzahl an Sega-Prominenten. Wir holen tief Luft und verraten euch, wer alles die Strecken unsicher macht: AiAi aus **Super Monkey Ball**, Alex Kidd aus der gleichnamigen Master-System- und Mega-Drive-Serie, Amy, Sonic, Dr. Eggman, Shadow, Tails, Knuckles und Big the Cat aus den **Sonic**-Spielen, Amigo aus dem **Samba**-Musikspektakel, Billy Hatcher aus seinem bislang einzigen Jump&Run für den GameCube, Beat aus **Jet Set Radio** und Ryo Hazuki aus den beiden **Shenmue**-Abenteuern. Wir befragten aus purer Neugier Michele Dix, Brand Manager bei Sega, nach welchen Kriterien die Fahrer ausgesucht wurden. Sie verriet uns, dass viel Marktforschung über die Beliebtheit der Videospiel-Stars betrieben worden sei, auch Umfragen in der Community seien berücksichtigt worden. Unsere Frage, ob es vielleicht möglich ist, dass auch Nintendo-Figuren wie Mario oder Prinzessin Peach im **Sonic**-Rennspiel mitmischen, sorgte indes nur für ein Schmunzeln in Micheles Gesicht – denn sie darf verständlicherweise (noch?) nichts über etwaige geheime Charaktere verraten, sofern es diese überhaupt geben wird. Aus unserer Sicht ist dies aber durchaus möglich, wie **Mario & Sonic** und **Super Smash Bros. Brawl** bewiesen.

Action auf der Piste

Überraschungen sind bei **Sega & Sonic All-Stars** weniger abseits der Piste zu finden – denn das Spiel bietet beinahe all das, was auch **Mario Kart Wii** auszeichnet –, sondern vielmehr auf den Strecken. Wir durften erstmals drei Kurse selbst anspielen, darunter zwei **Sonic**-Levels (den „Seaside Hill“ und den „Casino Park“) sowie den Billy-Hatcher-Kurs „Blizzard Castle“. Eine weitere, sehr verschlungene **Super Monkey Ball**-Strecke durften wir uns zwar zeigen lassen, aber nicht selbst ausprobieren. Offenbar befanden die Entwickler den sehr driftlastigen Level für den Einstieg als zu schwierig. Uns erinnerten die ersten Spielminuten stark an **Mario Kart Wii**. Das Streckendesign mit seinen zahlreichen Holzpfaden, abseits gelegenen Seen, herumstapfenden Gegnern und Dreifach-Items scheint auch ein klein wenig von **Diddy Kong Racing** inspiriert. Moment mal, Dreifach-Items? Jawohl, die gibt's tatsächlich! Solche Gegenstände können zum Beispiel Wasserbomben sein, die sich mehrfach einsetzen las-

Abgehoben: Nintendo setzt auf Karts und Motorräder? Sega setzt mit Flugzeugen wie hier noch einen drauf!

Den DS-Renner führte uns Kerry Martyn, European PR Manager bei Sega, mit sichtlichem Stolz vor. Inhaltlich basiert das Spiel auf der Wii-Version, allerdings ist der Streckenverlauf auf die kleinen Bildschirme angepasst. Wir finden: Gut gelöst!

sen. Wir empfanden die ersten Spielrunden zwar als etwas hektisch und fuhren dem übrigen Fahrerfeld bloß hinterher, aber schon bei der dritten Strecke heimsten wir einen Sieg ein. Dank vieler Abkürzungen und Stolperpfade ist auch genug Motivation vorhanden, um häufiger auf die Pisten zurückzukehren. Der sogenannte All-Star Move, der bei jedem Charakter individuell ausfällt, passt gut ins Spiel. Liegt ihr einmal hinten, steigt ihr zum Beispiel (wie bei der Spielfigur Beat) vom Kart in die viel schnelleren Inline-Skates und attackiert die gegnerischen Fahrer mit eurer Spraydose.

SUPER SONIC KART?

Sega & Sonic All-Stars Racing gegen den Genre-Primus **Mario Kart Wii**: Gut, dass wir verglichen haben!

WAS?	SEGA & SONIC ALL-STARS RACING	MARIO KART WII
Turbodrift	Ja, in drei Stufen	Ja, in nur einer Stufe
Wii-Lenkrad	Ja, wird unterstützt	Ja, wird unterstützt
Fahrer	Bislang 14 bestätigt	24 + Miis
Fahrzeuge	Autos, Quad, Flugzeuge, Zweiräder	Karts, Motorräder
Strecken	Bislang 8 bestätigt	32
Online-Modi	Ja, für 1-8 Spieler	Ja, für 1-8 Spieler
Splitscreen	Ja, 1-4 Spieler	Ja, 1-4 Spieler
CPU-Fahrer	7 Gegner sind unterwegs	Hier ebenfalls 7
Zeitrennen	Ja, mit Geistern	Ja, mit Geistern
Missionen	Ja	Ja

FAZIT: Was die Umfänge und Spielmodi betrifft, gleichen sich beide Spaßrenner beinahe wie ein Ei dem anderen. Wenn das Spiel im nächsten Jahr erscheint, halten sicher auch die Fahrer- und Streckenanzahl mit der Nintendo-Konkurrenz mit. Die Unterschiede liegen indes nicht abseits der Piste, sondern auf derselben. Und da muss Sega erst noch im Langzeittest beweisen, dass man auf Augenhöhe mit dem Genre-Vorbild liegt. Auf einem guten Weg sind die Entwickler jedenfalls.

Spiel doch, wie du willst!

Die sympathische Michele Dix ist auch stolz darauf, dass die Wahl der Steuerung dem Spieler überlassen wird: Wer etwa das Wii-Lenkrad benutzt, driftet mit dem B-Trigger um die Kurven und benutzt die Zifferntasten zum Gasgeben und Bremsen. Weitere Kontrollalternativen sind die Wii-Fernbedienung in Kombination mit dem Nunchuk sowie der Classic-Controller. Dass **Mario Kart Wii** das unverkennbare Vorbild des neuen Igel-Rennspiels ist, zeigt sich auch in den Modi: So sind neben Grand Prix und dem Freien Fahren auch Zeitrennen mit einem transparenten „Geist“, der eure beste Fahrt vorgibt, sowie Rennmissionen integriert. Dass auch die Wi-Fi Connection für Acht-Spieler-Machtes genutzt wird, ist uns ebenfalls schon aus der Nintendo-Garage bekannt, unterstreicht aber Segas Ehrgeiz bei der Entwicklung. Wenn **Sonic & Sega All-Stars Racing** also Anfang 2010 erscheint, erwarten wir einen gut gemachten, spaßigen Wii-Renner, der beweist, dass die Siegerehrung der Fahrer nicht immer im Pilzkönigreich stattfinden muss! ■

Pfeilschnell: Wenn ihr durch diesen abgefahrenen Looping flitzt, zählen flinke Reflexe – ganz so, wie wir es aus den **Sonic**-Jump&Runs gewohnt sind.

Es geht auch anders: Der Himmel in Sega-Spielen ist also doch nicht immer strahlend blau! Hier zieht nämlich gerade ein Gewitter auf.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Jetzt muss Sonic bloß noch an Mario vorbei!“

Als ich bei Sega Deutschland durch die Eingangstür trat, habe ich nichts anderes als ein routiniertes Spaß-Rennspiel mit Sonic und seinen Kumpels erwartet. Das gezeigte Spiel hat es mir dann doch angetan, allerdings ist es noch viel zu früh, um in Jubel auszubrechen: Wie sich **Sonic & Sega All-Stars Racing** auf Dauer schlägt, muss man erst abwarten. Vielleicht ist die relativ simple, aber immerhin in drei Stufen inszenierte Driftmechanik ja langfristig öde? Ich bin zwar – insbesondere aufgrund des Wii-Online-Modus für bis zu acht Spieler – sehr optimistisch, aber möchte in nächster Zeit einfach noch mehr vom Spiel sehen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Widerlich: Die Monster sind – wie bei **Silent Hill** nicht anderes zu erwarten – furchteinflößend gestaltet.

SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir selbst mit unserem Grabbing-System erstellt. **Silent Hill: Shattered Memories** sieht also genauso aus, wie auf unseren Screenshots zu sehen ist.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Climax | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 15. Februar 2010

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Text | Thomas Eder

Ausführlich gespielt: So schön kann Gruseln sein!

Nachdem wir vor mittlerweile einigen Ausgaben in einer großen Vorschau eine Menge zum Wii-Debüt von Konamis edler Horror-Reihe berichtet hatten, wurde es etwas still um **Shattered Memories**. Zu Unrecht, denn wie wir uns kürzlich anhand einer weit spielbaren Vorschau-Fassung selbst überzeugen konnten, glänzt das neue Wii-**Silent Hill** mit den Stärken, für die die Reihe bekannt ist: Die Story, die Atmosphäre und vor allem die von Akira Yamaoka komponierte Musik sorgen jetzt endlich auch auf der Wii für ein Grusel-Erlebnis vom Feinsten!

Nach einem Autounfall kommt Harry Mason inmitten eines Schneesturms in seinem zerstörten Wagen wieder zu Bewusstsein. Seine kleine Tochter Cheryl scheint sich bereits aus dem Wagen befreit und von der Unfallstelle entfernt zu haben. Also macht sich Harry, mit einer Taschenlampe und einem Mobiltelefon bewaffnet, auf die Suche nach der Kleinen. Dabei stößt er auf die verschiedensten Einwohner von Silent Hill. Doch mit der Stadt stimmt etwas nicht: In Harrys Haus wohnt eine andere Familie, die Polizistin Cybil hält ihn für verrückt und auch sonst geschehen in seiner Heimat merkwürdige Dinge. Als dann plötzlich noch Monster auftauchen, Harry von unheimlichen Visionen geplagt wird, er seltsame Anrufe von der vermissten Cheryl erhält und eine merkwürdige neblige Masse die halbe Stadt verhüllt, spitzt sich Harrys Situation dramatisch zu …

Das Besondere: Zwischen den Abschnitten sitzt Harry immer wieder auf der Couch eines Therapeuten, der ihn Psychotests machen oder Bilder malen lässt. Mehr zur Story werden wir euch nicht verraten – wir haben **Shattered Memories** noch eine ganze Weile gespielt und können jetzt schon sagen, dass es wie in den ersten Teilen eine Menge Spannung, Erkenntnisse und unerwartete Wendungen bietet.

Auf der Flucht

Im Gegensatz zum letzten **Silent Hill** für die PlayStation 3 ist das Gameplay nicht auf Baller-Action, sondern auf Flucht ausgelegt. Harry hat außer seiner Taschenlampe und dem Handy, das zur Navigation, als Fotoapparat und natürlich auch zur Kommunikation dient, keinerlei Gepäck. Lediglich mit Leuchtfackeln kann er sich Angreifer kurzzeitig vom Lei-

Sprechstunde: Zwischen den Abschnitten in der Stadt findet ihr euch häufig in der Praxis eures Psychologen Dr. K wieder, bei dem ihr an Tests teilnehmt.

Auch ohne Monster genial gruselig: Der düstere Wald von Silent Hill ist ein Musterbeispiel für die herrlich schaurige Atmosphäre von **Shattered Memories**.

Angsthase: Wenn euch die Monster auf die Pelle rücken, könnt ihr fliehen oder in einem der vielen Verstecke ausharren, bis die Luft wieder rein ist.

be halten. Ihr werdet also durch die Gegend rennen und euch vor den Monstern verstecken. Dazwischen gibt's immer wieder mehr oder weniger anspruchsvolle Rätsel und zahlreiche Möglichkeiten, mehr über die Schicksale verschiedener Bewohner von Silent Hill zu erfahren. Das Besondere beim Gameplay ist, dass das Spiel eure Handlungen genau beobachtet und sich das Spielerlebnis entsprechend euren Handlungen verändert – beispielsweise beeinflusst euer Verhalten das Erscheinungsbild mancher Gebäude und auch Monster. Dadurch gewinnt das Spiel enorm an Wiederspielwert, vorausgesetzt man verhält sich beim erneuten Durchspielen anders.

Die Flucht vor den Monstern ist clever inszeniert: Ihr rennt um euer Leben und könnt euch per Button-Druck umdrehen. Diese Perspektive, in der ihr von vorn über Harrys Schulter blickt und genau seht, wie nahe euch die fiesen Plagegeister schon gekommen sind, ist einfach hervorragend. Toll umgesetzt wurde auch die Steuerung, sobald ihr von einem Gegner geschnappt wurdet und ihr diesen wieder abschütteln wollt. Mit verschiedenen Bewegungen, die alle sehr gut zum Geschehen auf dem Bildschirm passen, schleudert ihr Angreifer weg oder befreit euch mit Tritten und Ellbogenstößen von ihnen. Darüber hinaus wird die bewegungssensitive Steuerung sehr geschickt, passend und wenig aufdringlich eingesetzt. Beispielsweise wenn ihr in einem Auto seid und erst die Tür-Verriegelung hochziehen müsst, bevor ihr die Tür mit einer typischen Handbewegung öffnet.

Edel inszeniert

Grafik und Sound verschmelzen in **Shattered Memories** zu einer perfekt gelungenen Horror-Atmosphäre, die auf der Wii ihresgleichen sucht. Die düsteren und meist kalt und schmutzig wirkenden Umgebungen sorgen wie die Musikstücke des Kult-Komponisten Akira Yamaoka für genau das beklemmende und bedrohliche **Silent Hill**-Feeling, das die Reihe bekannt gemacht hat. Besonders in dunklen Umgebungen wie dem Wald wird zwar kein grafisches Feuerwerk gezündet, doch die schwarzgrauen Bäume und Schatten sehen im Licht von Harrys Taschenlampe genauso furchteinflößend aus wie die schaurig gestalteten Monster! Passend dazu erwarten euch schräge Klänge, traurige, aber dennoch sehr wunderschöne Melodien und eine erstklassige (englische) Sprachausgabe in der verwunschenen Kleinstadt, die – entgegen ihrem Namen – wohl nie zur Ruhe kommen wird. Und das ist auch gut so! ■

Kick it!: Wenn euch die hartnäckigen Monster zu fassen bekommen, müsst ihr diese durch gut passende Bewegungen mit der Wii-FB und dem Nunchuk wieder loswerden.

Drittes Auge: Euer Handy macht viele Erscheinungen sichtbar. Außerdem erhaltet ihr regelmäßig Nachrichten und Anrufe und könnt euch davon durch Silent Hill lotsen lassen.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Gänsehaut und Schreckmomente vorprogrammiert!"

Meine sehr positiven Ersteindrücke, die ich auf der GamesCom sammelte, haben sich auch nach mehreren Stunden Spielzeit voll bestätigt: **Silent Hill** für die Wii wird ein Must-have-Titel für jeden, der sich gerne beim Spielen gruselt. Die Story verzweigt sich weiter, ihr erfahrt mehr über Ursachen und Zusammenhänge der Vorfälle in Silent Hill, und was Harry damit zu tun hat, und kommt an neue schaurige Umgebungen. Die Steuerung funktioniert auf Dauer sehr gut, die bewegungssensitiven Einlagen stören nicht und sind sehr stimmig integriert. Für mich einer der heißesten Wii-Titel, die für die nächsten Monate anstehen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Wii

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 96

GESPIELT
N-ZONE

SCREEN-INFO
Die Screenshots haben wir selbst erstellt. Das Game wird also genau so auf eurer Glotze aussehen. Allerdings sieht das Prügelspiel in Bewegung noch viel spektakulärer aus!

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** 8ing | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 29. Januar 2010

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

Text | Sebastian Stange

Dieser Wii-Prügler sorgt für offene Münder!

In diesem verrückten Prügelspiel kämpfen die Helden zweier (in Japan) bekannter Universen. Auf der einen Seite kämpfen berühmte Capcom-Figuren wie Viewtiful Joe oder Ryu und Chun-Li aus der **Street Fighter**-Reihe. Ihnen stehen Doronjo, Ippatsuman oder Casshan gegenüber. Diese Namen sagen euch nichts? Kein Wunder, schließlich entstammen diese Charaktere dem japanischen Animationsstudio Tatsunoko Production. Hierzulande wissen nur beinharte Anime-Fans, wer sich hinter diesen Namen verbirgt. Das führt dazu, dass sich unter den 25 spielbaren Figuren viele Unbekannte befinden. Das sollte aber euren Spielspaß nicht einschränken. Wir hatten enorme Freude daran, alle Kämpfer kennenzulernen. Da gibt es beispielsweise ein kleines Mädchen mit Wischmopp und Eimer, das Regenbogenfarbe auf ihre Gegner schleudert und eine Schrubber-Attacke beherrscht. Oder ihr kämpft mit einem riesengroßen Kampfroboter, der fast den halben Bildschirm einnimmt. Das klingt unfair, jedoch könnt ihr dann keinen zweiten Kämpfer wählen. Normalerweise tretet ihr nämlich stets als Kämpfer-Duo an.

Schick: Der Cel-Shading-Look steht den Kämpfern ausgezeichnet. Gerade die Tatsunoko-Animefiguren sehen klasse aus.

Üppig: Unter den 25 Kämpfern ist für jeden Geschmack etwas dabei. Ihr könnt sogar riesige Kampfroboter steuern!

Simpel, aber eindrucksvoll!

Das Kampfsystem ist recht simpel. Ihr steuert das Spiel wahlweise mit Wii-FB und Nunchuk, Cube Pad oder Classic-Controller. Insgesamt werden nur vier Tasten benötigt: drei für Angriffe und eine für Tag-Team-Moves und das Wechseln zwischen den Kämpfern. Dennoch ist das Move-Repertoire beachtlich. Ihr könnt Kombos, Würfe, Fernangriffe, Spezialmoves oder bildschirmfüllende „Baroque-Attacken" ausführen. Allerdings sind Letztere verhältnismäßig leicht auszuführen, was sie für unseren Geschmack etwas zu mächtig macht. Wozu also eine präzise Kombination aus Schlägen, Tritten und Blocks, wenn ihr eure Gegner einfach per Mega-Attacke vom Bildschirm fegen könnt? Immerhin sieht die Action prächtig aus: schöne Charaktere im Cel-Shading-Look, herrliche Effekte und ein butterweicher Spielverlauf! Ein Manko gibt es jedoch: Die Musikuntermalung mit schrillem Japano-Pop gefiel uns weniger. Dennoch freuen wir uns auf die fertige Version – und ihr solltet das auch tun! ■

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Ich liebe die schrillen Charaktere!"

Herrlich! Endlich durfte ich mal ein vernünftiges Prügelspiel für Wii zocken, auch wenn es nur eine Vorschauversion mit lediglich einem Spielmodus war. Und bevor ihr böse Mails schreibt: **Super Smash Bros. Brawl** ist ein geniales Game, doch als reines Prügelspiel würde ich es nicht bezeichnen. Hier fehlte mir bislang ein würdiger Genrevertreter auf der Wii. Und mit **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** scheint der nun gefunden zu sein. Ich liebe die schrillen Charaktere, das Dauer-Bombardement mit Effekten und die griffige, schnell erlernte Steuerung. Und trotz kleiner Macken hat mich der Charme des Spiels schon jetzt verzaubert. Ich will mehr!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Wir durften noch keine eigenen Screenshots von dem Spiel anfertigen. Alle abgedruckten Bilder wurden uns vom Hersteller zur Verfügung gestellt.

Als waschechter Zauberer seid ihr selbstverständlich auch auf einem Besenstiel unterwegs!

Genre: Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 2010

LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 1-4

Text | Stephan Gerner

Fandet ihr Lego-Steine schon früher zauberhaft? Dann seid ihr hier genau richtig!

Früher existierte Lego nur in der Spielzeugkiste, mit namenlosen Männchen und alltäglichen Themen wie Spielplatz oder Feuerwehr. Seit einigen Jahren geht der Trend dahin, erfolgreiche Themen aus dem Kino in Lego-Optik auf die Spielkonsole zu bringen. Nachdem es Batman, Indiana Jones und die **Star-Wars**-Helden erfolgreich vorgemacht haben, ist nun auch Zauberschüler Harry Potter an der Reihe.

Magisches Quartett

Lego Harry Potter – Die Jahre 1-4 basiert, wie der Titel vermuten lässt, auf den ersten vier (von insgesamt sieben) Harry-Potter-Romanen. Dabei kommt das magische Flair der Kinofilme originalgetreu rüber und wird perfekt mit der putzigen Lego-Optik kombiniert. Das Spiel, an dem TT Games arbeitet, soll 2010 für alle großen Konsolen veröffentlicht werden. Zwar wird der Handlungsstrang weitgehend der Story der Bücher beziehungsweise Filme folgen, allerdings werden auch einige neue, exklusive Handlungsabschnitte eingebaut. Für euch spielbar sind dabei in erster Linie die drei Helden Harry Potter, Ron Weasley und Hermine Granger. Dazu gesellen sich über hundert weitere bekannte Figuren aus der Zaubererwelt, von den Weasleys über Snape und Dumbledore bis hin zu Voldemort. Der Ort der Handlung beschränkt sich nicht allein auf Hogwarts, ihr werdet auch das Zaubererdorf Hogsmeade oder die magische Einkaufsstraße Winkelgasse inklusive der Katakomben der Gringotts-Bank erforschen dürfen. Tom Stone, Geschäftsführer von TT Games, kündigt das Spiel als ein „offenes, breit gefächertes Erlebnis in Hogwarts“ an. So nehmt ihr an Unterrichtsstunden teil oder braut Zaubertränke, was nicht in Form von Minispielen abläuft, sondern nahtlos in den Spielverlauf integriert wird.

Auch an Details denken die Entwickler. Harry und seine Freunde werden während der vier Jahre, über die sich das Spiel erstreckt, sogar altern, was sich vor allem in veränderten Outfits und stärkeren Zaubersprüchen auswirkt. Der Humor kommt ebenfalls nicht zu kurz. Viele kleine Gags wurden zur Auflockerung eingestreut, etwa ein Zauberer, dessen Hut mal eben in einen quakenden Frosch verwandelt wird. Für Potter-Fans ist das Spiel ein Pflichtkauf, aber auch wer die bisherigen Lego-Spiele mochte oder sich für Zauberei begeistern kann, sollte den Titel im Auge behalten. Das wird ein zauberhaftes Spielerlebnis! ■

Am Bahnhof King's Cross: Wo zum Teufel ist jetzt dieses Gleis 9 ¾?

MEINUNG
STEPHAN GERNER

„Uns stehen magische Zeiten bevor!“

Ich habe alle Potter-Bücher gelesen, trotzdem haben mich die Spiele bisher nicht sehr interessiert. Mit **Lego Harry Potter** wird sich das nun ändern! Ich freue mich auf den Tag, an dem das Spiel bei mir eintrifft. Dann werde ich zum Zauberstab (beziehungsweise zur Wii-FB) greifen und mit einem deutlichen „Wingardium Leviosa“ die Disc in die Konsole schweben lassen.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Mewtu ist wieder dabei! Schnappt es euch, wenn ihr könnt!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2010

POKÉMON

GOLDENE EDITION HEARTGOLD & SILBERNE EDITION SOULSILVER

Text | Stephan Gerner

Wir haben die Gold- & Silber-Remakes durchgezockt! Exklusive Spieleindrücke direkt aus Johto!

Glückliche Begegnung: Im Steineichenwald treffen wir auf ein seltenes Zackenohr-Pichu, das sich unserem Team anschließt (siehe Infokasten rechts oben).

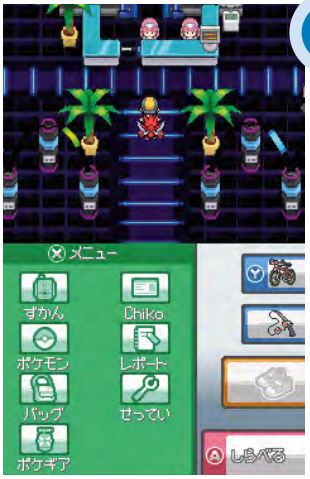
Bereits vor zwei Monaten haben wir euch von unseren ersten Schritten in Johto berichtet. Inzwischen haben wir das Abenteuer komplett durchgespielt und können euch ausführlich erzählen, was sich verbessert hat und welche Überraschungen auf euch warten.

Zurück in die Safari-Zone!

Zugegeben, am Inhalt des eigentlichen Abenteuers hat sich so gut wie nichts verändert. Die Grafik sieht jetzt natürlich deutlich besser aus als vor neun Jahren, aber abgesehen davon werdet ihr kaum nennenswerte Unterschiede zu **Gold & Silber** von 2001 finden. Diese werden nämlich erst nach dem Abschluss der Hauptstory enthüllt, aber dann geht's richtig los!

Als **Gold & Silber** erschien, waren beispielsweise viele Fans enttäuscht darüber, dass es die Safari-Zone nicht mehr gab. Nintendo hat reagiert: Im Südwesten von Johto findet ihr jetzt eine brandneue Safari-Zone! So neu, dass ihr sie noch selbst mitgestalten könnt. Wenn ihr dem Wärter beispielsweise zwei bestimmte Pokémon zeigt, dürft ihr zum Dank neue Bäume und Sträucher verteilen. Die veränderte Botanik wirkt sich unmittelbar auf das Vorkommen wilder Pokémon aus. Unterwegs zur Safari-Zone werdet ihr auch auf

Einer der Pokéthlon-Wettkämpfe. Hier zählt Geschwindigkeit!



Der Eingangsbereich des Pokéthlon. Gleich wird's ernst!

eine abgelegene Klippenhöhle stoßen. Wenn euch darin je nach Edition Groudon oder Kyogre begrüßt, dann merkt ihr, dass viele legendäre Pokémon ihren Weg ins Spiel gefunden haben. Früher gab es nur Lugia, Ho-oh und die drei legendären Hunde zu fangen. Mit den drei legendären Vögeln und dem übermächtigen Mewtu ist jetzt auch Kanto wieder bevölkert. Und sogar einige Legendäros aus Hoenn und Sinnoh sind im Spiel versteckt und werden für so manche überraschende Begegnung sorgen.

Jetzt auch mit Minispielen

Aber natürlich denkt Nintendo auch an die zahlreichen Casual-Gamer. Warum nicht auch mal wieder zu ein paar Minispielen antreten? Nördlich von Dukatia City, in der Nähe des Nationalparks, findet ihr den Pokéthlon, bei dem es sich um eine Art Sportfest handelt. Ihr könnt mit euren Pokémon in zehn verschiedenen Minispielen antreten, darunter ein Hürdenlauf, eine Schneeballschlacht und eine Fußball-Variante. Das Ganze ist trotz hektischer Touchscreen-Rubbeleien ziemlich spaßig, zudem lassen sich die gewonnenen Punkte in seltene Items umtauschen.

Ebenfalls eine nette Spielerei ist die Fotofunktion: Diverse verschiedene Fotografen stehen im ganzen Land herum, um euch zusammen mit eurem Team abzulichten. Anschließend werden die Bilder, getreu dem digitalen Zeitalter, direkt auf euren PC gesendet, wo ihr dann anhand der alten Fotos immer wieder in Erinnerungen schwelgen könnt: Wann war ich wo – und welche Pokémon hatte ich damals dabei?

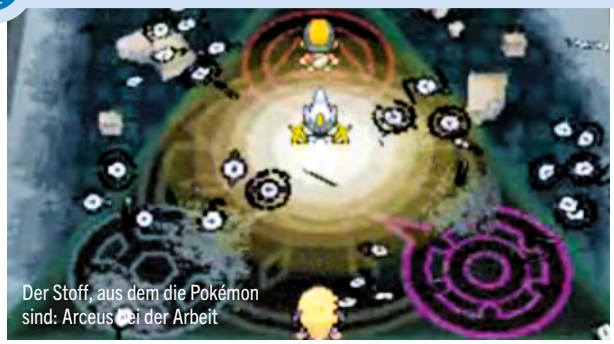
Hurra, wir haben gewonnen! Die Siegerehrung beim Pokéthlon

Mehr Arenakämpfe als zuvor!

Trotzdem, der eigentliche Sinn von **Pokémon** ist von jeher das Kampfgeschehen. Irgendwann ist aber auch der letzte Arenaleiter besiegt, die Top Vier in ihre Schranken verwiesen und Trainer Rot auf dem Silberberg bezwungen. Und dann? Nun, ihr könnt alle 16 Arenaleiter noch ein zweites Mal herausfordern! Dazu müsst ihr die Meistertrainer zu einem bestimmten Zeitpunkt irgendwo im Lande finden, was teilweise kniffliger ist, als ein seltenes Pokémon aufzuspüren. Habt ihr den flüchtigen Arenaleiter schließlich entdeckt, gibt er euch seine Telefonnummer. Nun könnt ihr ihn anrufen, um ihn so zum Rematch einzuladen.

Wir können euch versichern, dass es auch für Spieler, die **Gold & Silber** bereits auswendig kennen, viel Neues zu entdecken gibt, wenn auch nicht unbedingt in den ersten Spielstunden. Ausgiebige Erkundungstouren durch Johto lohnen sich in jedem Fall! ■

LEGENDÄRE KINO-POKÉMON



Der Stoff, aus dem die Pokémon sind: Arceus bei der Arbeit

In Japan ist im Sommer der 12. Pokémon-Film ins Kino gekommen: **Arceus Choukoku no Jikuu e** (**Arceus und das Juwel des Lebens**). Dazu wurden zwei besondere Pokémon verteilt. Im Kinosaal konnten sich die Japaner das Titel-Pokémon Arceus downloaden, das für sich allein schon etwas Besonderes ist. Geht ihr mit ihm zu den Alph-Ruinen, erschafft es für euch ein Dialga, Palkia oder Giratina auf Level 1, sodass ihr das Training komplett selbst in der Hand habt. Außerdem spielen im Film zwei Pichus eine Rolle: das Pikachu-farbene Pichu (ein Shiny) und das Zackenohr-Pichu. Das Pikachu-farbene Pichu wurde an Kinoticket-Vorbesteller ausgegeben. Wenn ihr es in den Steineichenwald bringt, begegnet euch dort das Zackenohr-Pichu.

MEINUNGEN DER FANS

Das sagen die User von www.n-zone.de zu dem Spiel:

Roy03: Werd mir das Remake wahrscheinlich holen. Ich bin zwar mittlerweile nicht mehr so der Pokémon-Fan, aber die **Gold/Silber**-Episode war für mich immer der beste Ableger. Mal abwarten, was draus wird.

Splatterwolf: Das Spiel lebt vom einzigartigen Spielerlebnis, so bleibt es auch. Aber mal ehrlich, die Story bei den Nintendo-Spielen ändert sich nur minimal.

Mamagotchi: Die Namen gefallen mir sehr gut. Die beiden Editionen werden die perfekte Ergänzung zu **Diamant/Perl** bzw. **Platin**. Dass einem ein Pokémon hinterherläuft, finde ich sehr lustig und das trägt bestimmt auch ein wenig zum Spielgefühl bei. Außerdem spiele ich **Gold** heute noch auf meinen alten Game Boy Color und ich freu mich riesig auf eine neue Version mit schönerer Optik und vielen legendären Pokémon.

MEINUNG ● STEPHAN GERNER

„Endlich wieder mit Endivie durch Johto ziehen!“

In all den Jahren, die ich mit **Saphir**, **Blattgrün**, **Perl**, **Diamant** und diversen Side-Adventures verbracht habe, sind **Gold & Silber** trotzdem immer meine Lieblings-Editionen geblieben. Das liegt nicht nur daran, dass es hier mein Lieblings-Pokémon Endivie als Starter gibt. Auch ansonsten passt an Johto einfach alles. Vor neun Jahren habe ich meine erste Reise durch dieses Land genossen – jetzt hat mir die Rückkehr dorthin mindestens genauso gut gefallen!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Vor dem Eingang der neuen Safari-Zone: Fangt die wilden Pokémon!

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst für die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

VIDEO AUF DVD

Dieses Icon weist auf Video-Inhalte auf der aktuellen N-ZONE-DVD (exklusiv für Abonnenten der N-ZONE) hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das Gespielt-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // weiß ...

..., wie er den Weihnachtsurlaub verbringt. Und zwar mit einer ausgiebigen Abenteuerreise durch Hyrule! Jetzt muss er es nur noch schaffen, nicht zu viel von der Story zu erfahren und **Sprit Tracks** bis zu den Feiertagen nicht anzurühren.

... nicht, wie Sebastian ihn in Tatsunoko vs. Capcom schlagen konnte. Als langjährigen Beat-'em-Up-Fan traf es Tom schwer, als er von Sebastian Prügel kassierte. Da muss er wohl noch einmal trainieren ...

Christoph Kraus // räumt auf ...

... im N-ZONE-Archiv: Christoph erhielt während seines Urlaubs von Tom die frohe Nachricht, dass das N64-Archiv geräumt wird. Also radelte er schnurstracks zum Verlag und sicherte sich nicht nur einige Perlen, sondern auch so manchen Spieleramsch. Die nächsten Ausgaben der Retro-Rubrik „Pixel-Panne" sind gesichert!

... im Wii-Hauptmenü: Weg mit dem **Wii Fit**-, Meinungs- und dem Glückstagskanal! Das Wii-Menü braucht die Virtual Console, sonst nix!

Sebastian Stange // hat in den letzten Wochen ...

... geballert und gelevelt. Zwar erschien mit **Modern Warfare Reflex** ein solider Wii-Shooter, dennoch macht Teil 2 auf PS3 mehr Spaß. Und der wurde gezockt. Ausführlich.

... hoffentlich niemanden angesteckt. Trotz leichter Erkältung schleppte sich Sebastian in die Sprecherkabine, um die DVD zu vertonen. Das hört ihr an seiner tollen, extratiefen Stimme. Und am Ende hat sich fast niemand angesteckt. Außer Stefanie!

Maik Koch // freut sich ...

... auf die Feiertage. Sich zu Hause verköstigen lassen, ein paar Tage nichts tun und vor allem in Ruhe **FIFA**, **PES** und **Metroid** zocken – das hat sich Maik für die besinnliche Zeit des Jahres vorgenommen.

... auf 2010. Denn mit **Super Mario Galaxy 2**, **Metroid Other M** und womöglich dem neuen Wii-**Zelda** stehen uns ein paar ganz heiße Nintendo-Titel bevor!

Stefanie Schetter // hat ...

... schon wieder eine Erkältung. Kaum auskuriert, wurde Steffi wieder von einer Erkältung heimgesucht, sodass sie für mehrere Tage ans Bett gefesselt war. Aber keine Sorge: Die DVD ist auch diesen Monat wieder prall gefüllt.

... gute Vorsätze fürs neue Jahr. Was genau, wollte sie der Redaktion noch nicht verraten, doch hoffen wir natürlich, dass die Umsetzung gelingen wird!

David Mola // spielt ...

... derzeit ausgiebig Dragon Age: Origins auf dem heimischen PC. Meine Güte, was für ein Überspiel hat Bioware denn da wieder gebastelt? Coole Story, interessante Charaktere, tolle Kämpfe ... einfach perfekt!

... abgesehen davon mit dem Gedanken, dauerhaft auf öffentliche Verkehrsmittel umzusteigen. Dass Autos aber auch dauernd kaputtgehen müssen. GRMPFL!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Ist Pokémon-Freak: Möglicherweise kommt euch Stephan durch seine vielen Leser-Einsendungen in den vergangenen Jahren schon bekannt vor. Jetzt arbeitet er als Praktikant offiziell in der Redaktion mit – und hat sich direkt in sein Spezialthema **Pokémon** vergraben! **SoulSilver** hat er für euch durchgezockt und für gut befunden.

MARKUS GRUNDMANN

Ist im Stress: **New Super Mario Bros. Wii** lässt ihm in seiner Freizeit keine ruhige Minute mehr. Wer ist schuld, dass er sein letztes Leben verloren hat, und wer hat ihm schon wieder die Feuerblume vor der Nase weggeschnappt? Solche Fragen gehen früher oder später wirklich an die Substanz. Trotzdem macht's immer noch Spaß!

VIKTOR EIPPERT

Ist gierig: Nicht eine einzige Münze hat Viktor in **New Super Mario Brothers Wii** liegen lassen. Beim Bäcker zahlt er schon nur noch mit Marios goldenem Klimpergeld, so sehr hat ihn sein Jump&Run-Erlebnis geprägt. Zu Hause sucht er in jeder Zimmerecke alle drei Goldtaler! Und warum wachsen nun Schnapp-Piranhas aus der Küche?

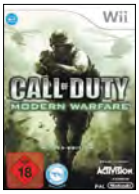
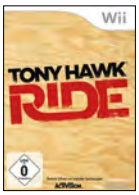
TOM SAUER

Ist enttäuscht: Als Tom von **Tony Hawk: RIDE** und dem neuartigen Skateboard-Controller erfahren hat, war er von dieser Idee hellauf begeistert. Im Test musste er dann aber leider feststellen, dass die Umsetzung doch nicht so gut gelungen ist und ziemlich auf den Spielspaß drückt. Vielleicht klappt es ja mit **Tony Hawk: RIDE 2.**

CHRISTINE DONATH

Wird zum Zombie: Denn **Left 4 Dead 2** im Multiplayer mit Freunden ist das Höchste der Gefühle, besonders in der Haut eines Infizierten. Und dafür muss man natürlich – ganz untypisch für Zombies – körperlich und geistig fit sein. Was hilft da besser als **Wii Fit Plus**, das eine Freundin ihr netterweise zum Nulltarif überlassen hat?

MEINUNGSMACHE
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	ZELDA: SPIRIT TRACKS	NEW SUPER MARIO BROS.	ZELDA: SPIRIT TRACKS	ZELDA: SPIRIT TRACKS
FLOP-TITEL	WHEELSPIN	WHEELSPIN	TONY HAWK: RIDE	WHEELSPIN
ZELDA: SPIRIT TRACKS (DS) ∅ **WERTUNG: 9,0** Test S.46	Ein Action-Adventure mit Herz und Seele: **Spirit Tracks** begeistert mit kreativen Ideen wie den Phantom-Partnerrätseln sowie aberwitzigen Bildschirmtexten. Nur der Schwierigkeitsgrad hätte höher sein können. **9**	Ich muss gestehen, dass ich während der Heftproduktion einen großen Bogen um das Spiel gemacht habe. Ich will es schließlich privat genießen. Ob es gut ist? Das fragt besser meine lieben Kollegen! **?**	Darauf habe ich lange gewartet: Endlich wieder ein neues **Zelda**-Abenteuer, das mit den von der Serie gewohnten Qualitäten auftrumpft. Der Weihnachtsurlaub in diesem Jahr ist somit gerettet! **9**	Ein neues **Zelda**? Her damit! Ich brenne darauf, im neuen DS-Epos alle Hasen zu finden, sämtliche Stempel zu sammeln und die Bosse an zwei Tagen platt zu machen. **Zelda** fetzt immer noch! **9**
CALL OF DUTY: MODERN ... (Wii)  ∅ **WERTUNG: 7,75** Test S.34	Ich kann mir nicht erklären, warum alle Welt so gebannt auf diese Serie blickt. **Call of Duty** mag auf den HD-Konsolen in puncto Technik ein großer Wurf sein, aber spielerisch wagt das Spiel nicht viel Neues. **7**	Schön, dass mit **Modern Warfare: Reflex** mal wieder ein cooler Wii-Shooter erscheint. Jedoch nerven die Ruckler und die Tatsache, dass für PS3, PC und Xbox bereits der zweite Teil erschien. **8**	Abgesehen von kleineren Schwächen bin ich vom Wii-**Modern Warfare** sehr beeindruckt. Und trotzdem spiele ich es lieber auf der PS3, da hier die Steuerung via Pad deutlich besser funktioniert. **8**	Wären nicht die Steuerungsmacken, könnte **Modern Warfare Metroid** als meinen Wii-Lieblingsshooter ablösen. Trotzdem ist auch die Wii-Fassung des vierten **CoD** ein sehr spielenswerter Titel! **8**
JAMES CAMERON'S AVATAR (Wii) ∅ **WERTUNG:6,75** Test S.36	Mich hat beim Spielen nur interessiert, wie das Balance Board und der MotionPlus-Aufsatz genutzt werden. Die Erkenntnis: **Avatar** macht ohne diese vermeintlichen Raffinessen sogar mehr Spaß! **6**	Seltsam: Da zocke ich ein Spiel zum Film, der noch gar nicht in den Kinos ist. Vielleicht hätte ich es andersherum tun sollen. Denn wirklich packen konnte mich das ~~Schlumpf~~ Alien-Abenteuer nicht. **7**	Sicherlich ist **Avatar** ein tolles Spiel, das zudem noch sehr schick aussieht. Doch ich bin eben kein Fantasy-Fan, weswegen **Avatar** weder als Spiel noch als Film für mich interessant ist. **6**	Ich stehe auf James-Cameron-Filme! Und deswegen gefällt mir auch **Avatar** für die Wii sehr gut. Besonders die Grafik und die stimmige Atmosphäre haben es mir bei dieser Filmversoftung angetan. **8**
TONY HAWK: RIDE (Wii)  ∅ **WERTUNG: 5,0** Test S.42	Da ich **Tony Hawk: RIDE** auf der Wii nie gespielt habe, muss ich mich leider der Stimme enthalten. Aber ich verrate euch die deutsche Übersetzung des Spieletitels: **Anton Beizvogel: FAHRT**. Irre, oder? **?**	Die Idee des Spiels ist super! Im Praxiseinsatz enttäuscht der Controller jedoch. Das Schlimmste ist, dass das Spiel immer mal wieder prima funktioniert. Nur eben nicht immer. Und das sollte es eigentlich. **6**	Schade! Ich habe mich richtig auf **RIDE** gefreut. Doch wegen der nicht ausgereiften Steuerung werde ich wohl weiterhin meine Runden auf der Wii in **Skate** oder den älteren **Tony Hawk**-Spielen drehen. **5**	Schon in der Realität hat mich Skateboardfahren immer überfordert. Und auch auf der Wii komme ich nicht damit klar. Dies mag sowohl an der Steuerung als auch an meinen motorischen Fähigkeiten liegen. **4**
FORMEL 1 2009 (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,0** Test S.38	Als mir der Entwickler das Spiel vor einem halben Jahr vorführte, wirkte es bereits sehr rund. Nach ein bisschen mehr Programmierzeit ist ein erstaunlich gut spielbares Wii-Spiel herausgekommen. **8**	Rennspiele! Rennspiele sind wie das Wetter im russischen Küstenort Murmansk: mir völlig egal. Allerdings passt die Optik und alle Fahrer, Teams und Strecken sind drin. Ähm, das ist gut. Oder? **?**	Sehr cool! Ich hätte nicht gedacht, dass ein Formel-1-Spiel auf der Wii so viel Spaß machen kann. Die technischen Mängel stören mich kaum, stattdessen erfreue ich mich am Umfang und der Original-Lizenz. **8**	Wow, was für eine positive Überraschung! **Formel 1 2009** auf der Wii ist ein richtig gutes Spiel geworden, das einen Fan wie mich schnell mit Lizenzen und guter Technik in seinen Bann gezogen hat. **8**
BAND HERO (Wii/DS) ∅ **WERTUNG: 6,75** Test S.40	**Guitar Hero** macht einen auf soft? Das mag zwar eingefleischten Fans missfallen, aber objektiv betrachtet ist daran nichts verkehrt. Zumindest lassen sich jetzt vier Drumsets gleichzeitig verwenden. **7**	Ich bleib bei **DJ Hero**! Doch Activisions neuestes Musikspiel ist voll okay, falls ihr die poppige Musikauswahl mögt. In diesem Fall spricht wenig gegen das Partyspiel. Plastikinstrumente rocken einfach! **8**	Bei **Band Hero** gefällt mir die Musikauswahl nicht besonders. Anstatt Pop und weichgespülte Sounds will ich fette Beats oder reißende Gitarren-Soli, wie ich sie von **DJ Hero** und **Guitar Hero** gewohnt bin. **6**	**DJ Hero** war nichts für meinen Geschmack und mit **Band Hero** werde ich erst recht nicht glücklich werden. Die Songauswahl ist größtenteils nicht mein Fall – ich hab's eben gerne etwas härter. **6**

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

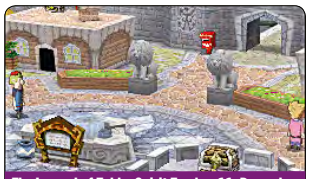
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste werdet ihr ganz sicher keinen Wii- oder DS-Titel verpassen!

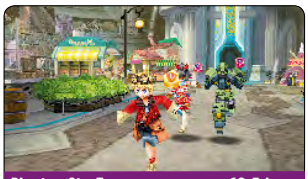
Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Arthur und die Minimoys 2	Ubisoft	17. Dezember I 2009
Cocoto Festival	BigBen	11. Dezember I 2009
Combat Wings	Ubisoft	04. Dezember I 2009
Game Party 3	Warner Interactive	04. Dezember I 2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	03. Dezember I 2009
Mahjongg Party	Rondomedia	07. Dezember I 2009
Mary King's Reitschule – 2nd Edition	Rondomedia	07.Dezember I 2009
Puzzle Ball	Koch Media	31. Dezember I 2009
Runaway: The Dream of the Turtle	Flashpoint	04. Dezember I 2009
Scene It? Ganz großes Kino!	Warner Interactive	04. Dezember I 2009
Sports Challenge	F+F	15. Dezember I 2009
JANUAR		
America's Next Top Model	dtp	29. Januar I 2010
Karaoke Revolution	Konami	15. Januar I 2010
More Game Party	Warner Interactive	08. Januar I 2010
Resident Evil Archives: Resident Evil Zero	Capcom	22. Januar I 2010
Tatsunoko vs. Capcom	Capcom	29. Januar I 2010
Water Sports	Astragon	13. Januar I 2010
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	21. Januar I 2010
FEBRUAR		
Bermuda Triangle	F+F	04. Februar I 2010
Chicken Blaster	F+F	15. Februar I 2010
Chicken Hunt – Die wilde Hühnerjagd	City Interactive	25. Februar I 2010
Diva Girls: Diva Ballerina	NBG	05. Februar I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	05. Februar I 2010
Germany's Next Topmodel 2010	F+F	25. Februar I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	03. Februar I 2010
Holiday Games	Astragon	03. Februar I 2010
Playmobil Circus	HMH	15. Februar I 2010
Reel Fishing: Angler's Dream	F+F	15. Februar I 2010
RooGoo Twisted Towers	TopWare	01. Februar I 2010
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	15. Februar I 2010
Sky Crawlers	Namco Bandai	19. Februar I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	26. Februar I 2010
Super Monkey Ball Step & Roll	Sega	12. Februar I 2010
2010		
Alice im Wunderland	Disney Interactive	I 2010
Calling	Hudson Soft	März I 2010
Der Bauernhof	Astragon	I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	15. April I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive	I 2010
Endless Ocean 2	Nintendo	I 2010
Fragile Dreams	Rising Star	März I 2010
GTI Club Supermini Festa!	Konami	Frühjahr I 2010
Guitar Hero: Van Halen	Activision	I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4	Warner Interactive	I 2010
Monster Hunter 3	Capcom	Frühjahr I 2010
Red Steel 2	Ubisoft	I 2010
Rune Factory Frontier	Rising Star	März I 2010
Scene It? Twilight	Konami	I 2010
Sin & Punishment 2	Nintendo	I 2010
Span Smasher	Nintendo	I 2009
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	I 2010
The Kore Gang	Snap Dragon	I 2010
Zelda	Nintendo	I 2010

Tatsunoko vs. Capcom 29. Januar

Final Fantasy Crystal Baerers 05. Februar

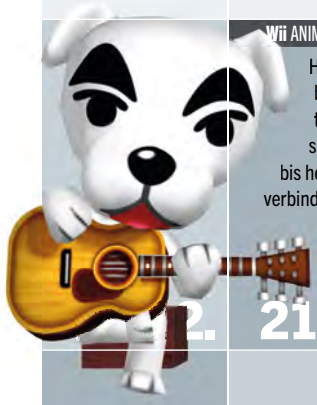

The Legend of Zelda: Spirit Tracks 11. Dezember


Phantasy Star Zero 12. Februar

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Animal World – Bären	UIG Entertainment	11. Dezember I 2009
Animal World – Hunde und Wölfe	UIG Entertainment	18. Dezember I 2009
Bob der Baumeister – Fest der Freude	Sega	04. Dezember I 2009
Cate West: The Vanishing Files	F+F	04. Dezember I 2009
Challenge Me: Brain Puzzles	F+F	04. Dezember I 2009
Cranium Kabookii	Ubisoft	31. Dezember I 2009
Der Bauernhof	Astragon	10. Dezember I 2009
DWK 5: Hinter dem Horizont – Das Spiel zum Film	Namco Bandai	18. Dezember I 2009
Easy Piano	Namco Bandai	04. Dezember I 2009
Four Elements	Astragon	10. Dezember I 2009
Hysteria Hospital: Emergency Ward	F+F	04. Dezember I 2009
Jambo Safari	Sega	04. Dezember I 2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	03. Dezember I 2009
Kim Possible – Auf der Jagd nach Gemini	ak tronic	15. Dezmeber I 2009
Puzzle: Diddl	Tivola	04. Dezember I 2009
Puzzle: Prinzessin Lillifee	Tivola	04. Dezember I 2009
RTL Winter Sports 2009	ak tronic	15. Dezember I 2009
SPIEGEL ONLINE: Der Allgemeinwissenstest	EuroVideo	09. Dezember I 2009
SPIEGEL ONLINE: Life-Coach	EuroVideo	09. Dezember I 2009
SPIEGEL ONLINE: Weltreise	EuroVideo	09. Dezember I 2009
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	11. Dezember I 2009
Touchmaster 3	Warner Interactive	04. Dezember I 2009
JANUAR		
America's Next Top Model	dtp	29. Januar I 2010
Animal World – Reptilien und Schlangen	UIG Entertainment	29. Januar I 2010
Escape the Museum	Astragon	27. Januar I 2010
Jewel Quest Mysteries	Astragon	29. Januar I 2010
Jewel Quest Solitaire	Astragon	22. Januar I 2010
Safecracker	EuroVideo	19. Januar I 2010
Samantha Swift and the hidden Roses of Athena	rondomedia	27. Januar I 2010
Wedding Planner – Traumhochzeiten garantiert	dtp	22. Januar I 2010
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	21. Januar I 2010
FEBRUAR		
Ace Attorney: Investigations	Capcom	16. Februar I 2010
All Star Fußball	F+F	15. Februar I 2010
Animal Country: Der verrückte Bauernhof	F+F	11. Februar I 2010
Animal Kororo	Rising Star	Februar I 2010
Animal World – Große Meerestiere	UIG Entertainment	12. Februar I 2010
Bleach: The 3rd Phantom	Sega	12. Februar I 2010
Chicken Blaster	F+F	15. Februar I 2010
Dr. House	HMH	15. Februar I 2010
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Rondomedia	24. Februar I 2010
Germany's Next Topmodel 2010	F+F	25. Februar I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	10. Februar I 2010
Hugo – Zauberei im Trollwald	Rough Trade	04. Februar I 2010
MX vs. ATV Reflex	THQ	05. Februar I 2010
Phantasy Star Zero	Sega	12. Februar I 2010
Playmobil Ritter Helden in Rüstung	HMH	15. Februar I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	26. Februar I 2010
2010		
Avalon Code	Rising Star	März I 2010
Become a famous Model	Global Producers	I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	15. April I 2010
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	I 2010
Dragon Quest VI	Square Enix	I 2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	I 2010
Four Elements	Astragon	I 2010
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	I 2010
Ghost Trick	Capcom	I 2010
Golden Sun DS	Nintendo	I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4	Warner Interactive	I 2010
My World My Way	Rising Star	März I 2010
Okamiden	Capcom	I 2010
Phantasy Star Portable 2	Sega	I 2010
Puzzle Quest 2	Namco Bandai	I 2010
Pokémon HeartGold/SoulSilver	Activision	I 2010
Professor Layton und die letzte Zeitreise	Nintendo	I 2010
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	I 2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	I 2010
Sonic Classic Collection	Sega	März I 2010

Der laufende Monat im Überblick. Diese Wii- und DS-Games erscheinen demnächst! Außerdem: die wichtigsten Termine für Fans!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
	**Wii** ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY	21.12.		Das N-ZONE-Team wünscht seinen Lesern ein schönes Weihnachtsfest 2009!		
	Heute ist der letzte Tag, um euch bei **Animal Crossing: Let's go to the City** einen Jubiläumskuchen zu schnappen. Ihr müsst euch einfach bis heute mit der Wi-Fi Connection verbinden! Die Süßspeise gibt es anlässlich des einjährigen Geburtstags des Wii-Spiels!	22.12.	23.12.	24.12.	25.12.	26.12.
27.12.	28.12.	29.12.	**DS** CRANIUM KABOOKII 30.12.	**HEUTE NEU!** - Cranium Kabookii (DS) - Puzzle Ball (Wii) Frohes Neues Jahr! Alles Gute für 2010!	01.01.	02.01.
03.01.	LUCARIO UND DAS GEHEIMNIS VON MEW I 04.01.	POKÉMON RANGER & DER TEMPEL DES MEERES I 05.01.	DER AUFSTIEG VON DARKRAI I 06.01.	GIRATINA UND DER HIMMELSRITTER I 07.01.	**HEUTE NEU!** - More Game Party (Wii)	
	POKÉMON-WOCHEN IM TV: Überraschung: Anfang Januar zeigt der Fernsehsender RTL II die Pokémon-Filme 8 bis 11, Sendetermin ist jeweils 13.00 Uhr. Der zehnte, elfte und zwölfte Streifen bilden übrigens eine Trilogie, in der ein Kampf zwischen Dialga und Palkia, den beiden legendären Pokémon aus der **Diamant**- und **Perl**-Edition, im Mittelpunkt steht.					
10.01.	11.01.	12.01.	**HEUTE NEU!** - Water Sports (Wii) 13.01.	**HEUTE NEU!** - Karaoke Revolution (Wii) 14.01.	**Wii** KARAOKE REVOLUTION 14.01.	16.01.
17.01.	**DS** SAFECRACKER 19.01.	**HEUTE NEU!** - Safecracker (DS) 19.01.	**DIE NEUE N-ZONE!** **AB HEUTE IM HANDEL:** Ausgabe 02/2010 der N-ZONE mit brandheißen Vorschauen, Tests, Reportagen und Tipps & Tricks! 20.01.	**HEUTE NEU!** - Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen (Wii/DS) 21.01.	**HEUTE NEU!** - Jewel Quest Solitaire (DS) - Wedding Planner - Resident Evil Archives: Resident Evil Zero (Wii) - Traumhochzeiten garantiert (DS) 22.01.	**Wii** RESIDENT EVIL ARCHIVES: RESIDENT EVIL ZERO I 07.01.

Wii

SOLO HIT N-ZONE

MULTI HIT N-ZONE

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Erhältlich

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Text | Christoph Kraus

Das ultimative Resümee: Hier analysieren Leser und Redaktion den Mario-Hüpfer im Detail!

ACHTUNG! DIESER EXTRAKASTEN VERRÄT BESTIMMTE ELEMENTE, DIE ERST NACH DEM DURCHSPIELEN FREIGESCHALTET WERDEN!

FAQs

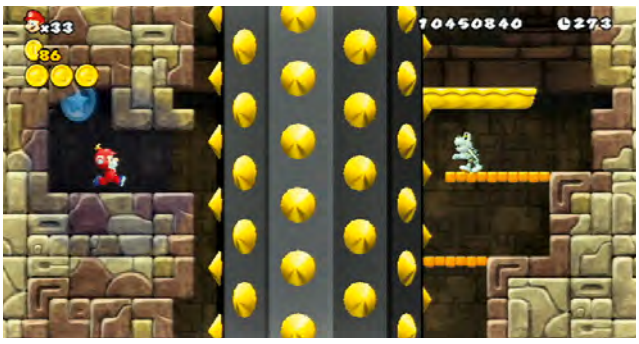
Warum bringt ihr denn noch einen Test?
Das hier ist kein regulärer Test, sondern eine Analyse, die im engen Austausch zwischen Lesern und der Redaktion entstanden ist. Wir beleuchten, nachdem jeder von euch **New Super Mario Bros. Wii** gespielt hat, die Stärken und Schwächen des Spiels und geben euch viel Platz für eure eigene Meinung. Danke an alle Forenteilnehmer!

Was erwartet mich nach dem Durchspielen?
Habt ihr **New Super Mario Bros. Wii** durchgespielt, wird die neunte Welt freigeschaltet. Die einzelnen Levels darin sind aber nur zugänglich, wenn ihr in allen acht regulären Welten sämtliche Goldmünzen findet. Außerdem erscheinen bis zu vier goldene Sterne im Spielstandsmenü. Für Motivation ist also hinreichend gesorgt.

Wie bekomme ich all diese Sterne im Menü?
Der Der erste Stern taucht auf, wenn ihr den Endboss besiegt, der zweite, sobald ihr alle Ausgänge gefunden habt. Für den dritten müsst ihr alle Münzen in den Welten 1 bis 8 sammeln. Der vierte Stern erscheint, sobald ihr auch in der neunten Welt alle Münzen gefunden habt. Den fünften gibt es fürs Aufdecken aller Geheimnisse. Habt ihr den Assistenten nie genutzt, leuchten sie zudem.

Wie endet New Super Mario Bros. Wii?
Wie nicht anders zu erwarten war, stecken nicht etwa Mini Bowser oder die Koopalinge hinter Prinzessin Peachs Entführung, sondern Bowser höchstpersönlich. In der letzten Schlacht müsst ihr zunächst seinen Sprössling unschädlich machen, ehe sich Bowser selbst als Endgegner offenbart. Er ist Urheber des Schlamassels! Aber das habt ihr vermutlich schon erwartet.

Wie verhält es sich mit Abkürzungen im Spiel?
Wer **New Super Mario Bros. Wii** (vermeintlich) durchgespielt hat, der hat noch längst nicht alles gesehen. Es gibt noch viele weitere Abkürzungen und Geheimnisse, zum Beispiel versteckte Feuerkanonen, die euch direkt vor die Tür zum Endgegner bringen oder zahlreiche geheime Levels. Blättert in unsere Komplettlösung, um alle Tricks zu erfahren!



Unsere Leser sind sich einig: Geheimnisse und versteckte Ausgänge gibt es in **New Super Mario Bros. Wii** zur Genüge. Hier im Bild: ein verborgener Raum.

Kleinigkeiten wie Flöße mit Gewichtsbeschränkung sind zahlreich vorhanden. Dadurch spielt sich jeder Abschnitt anders als der vorherige. Ein großes Plus!

GALAXYFAN MECKERT

N-ZONE meint:

Diese etwa einsekündige Spielpause basiert auf einer lange gehegten Tradition: Schon im ersten **Super Mario Bros.** fürs NES wurde die Zeit kurz angehalten, sobald man ein Item eingesammelt hatte. Dass Nintendo ein solch bewährtes Spiel-Element nicht einfach eliminieren will, ist verständlich. Dennoch hätten wir uns gewünscht, dass während des Pausierens nicht die Steuerung blockieren würde. Unser Forenteilnehmer Sceddar schreibt dazu: „Die kurze zeitliche Unterbrechung, wenn man ein Power-up einsammelt, sorgt gerne mal für unfreiwillige Tode, weil dann das Springen nicht mehr so klappt, wie es sollte." – Fazit: Man gewöhnt sich dran, aber Marios Lebensverlust ist in solchen Momenten tatsächlich ärgerlich.

KKZ LOBT

Kenner wissen, was ich meine: Die Details im Spiel sind umwerfend! Und eben die Tatsache, dass es ein Mario ist!

N-ZONE meint:

Ja, es stimmt: Der Wiedererkennungswert ist immens. Es vergeht kaum ein Augenblick, in dem wir nicht an die Ursprünge der **Mario**-Serie zurückerinnert werden – und trotzdem tauchen ständig neue Elemente auf, die frischen Wind ins Spiel bringen. Manchen Community-Mitgliedern ist sogar aufgefallen, dass die Koopa-Schildkröten im Takt der Musik ihren Kopf bewegen. Allerdings können wir auch eine Prise Kritik in deinen Kommentar einstreuen, denn viele Bestandteile kennt man als langjähriger **Mario**-Spieler bereits aus den Vorgängern, etwa die Weltkarte aus **Super Mario Bros. 3** oder Yoshi aus **Super Mario World**. Unsere Extra-Reportage im Retro-Teil dieser Ausgabe zeigt, dass der neue Wii-Hüpfer bisweilen an ein Best-of seiner Vorgänger erinnert. Aber hat jemand etwas anderes erwartet? Wir jedenfalls nicht. Außerdem ist der Mehrspieler-Aspekt ganz neu.

Wärt ihr auf die Idee gekommen, den Koopa einzufrieren, um nach oben zu gelangen? Nur mit viel Ausdauer sind einige Goldmünzen zu holen.

DIE MEINUNG • MARKUS GRUNDMANN

„Gehen hier Freundschaften in die Brüche?"

Nach einem ausgedehnten Über-Nacht-Dauertest kann ich bestätigen, dass **New Super Mario Bros. Wii** ein echtes Spielspaß-Meisterwerk ist. Es ist ein großes Erlebnis, zu viert durch die neun Welten zu stolpern. Apropos Mehrspieler-Aspekt: Zu ernst sollte man das Spiel nicht nehmen, sonst besteht die Gefahr, dass am neuen **Mario** ganze Freundschaften zerbrechen. Das Vorhandensein von kleineren Mankos (Stichwort: Yoshi kommt viel zu selten vor!) kann ich zwar bestätigen, Spielspaßhemmer sind das meiner Meinung nach aber nicht.

KEIN-NERD MECKERT

N-ZONE meint:

Auch wir sind der Ansicht, Yoshi hätte ruhig öfters in Erscheinung treten können. Schließlich ist er sogar in zweifacher Ausführung auf der Verpackung von **New Super Mario Bros. Wii** dargestellt. Man vergisst allerdings einen ganz entscheidenden Aspekt: die Abnutzungserscheinung des Yoshi-Ritts. Je öfter die Designer eines Spiels ein Element wiederverwerten, desto weniger lecken sich die Spieler die Finger danach. Durch die rar verstreuten Yoshi-Eier erhält Nintendo stets die Sehnsucht nach dem nächsten Drachenritt aufrecht. Oder anders gesagt: Besser wir kritisieren die zu geringe Präsenz einer Spielfigur, als darüber zu klagen, dass sie zu häufig auftaucht!

DARKMAYO LOBT

N-ZONE meint:

Du triffst einen sehr wichtigen Punkt: Wie wir bereits in der vergangenen N-ZONE angemerkt haben, empfiehlt es sich, genau auf die Zusammenstellung der Mitstreiter zu achten. Es mag zwar verlockend sein, Zocker und Gelegenheitsspieler an einem Bildschirm zu vereinen – aber sinnvoll ist das allenfalls im Duellmodus, wo ohnehin jeder gegen jeden antritt. Wer das reguläre Abenteuer mit drei untalentierten Mario-Neulingen bestreiten möchte, wird vermutlich sehr häufig Sätze wie diese zu hören bekommen: „Nun mach doch mal bitte langsam!“, „Stopp! Ich komme nicht nach!“, „Ey, ich werde gerade von einer Warp-Röhre zerquetscht!“ Für Gelegenheitsspieler dürfte **New Super Mario Bros. Wii** trotz Assistenz-Funktion eine harte Nuss sein, insbesondere ab der vierten Welt zieht der Schwierigkeitsgrad massiv an. Es richtet sich mit seiner Münzsammel-Orgie vielmehr an die gewohnte Fan-Fraktion, die auf kniffflige Herausforderungen steht. Und das ist gut so!

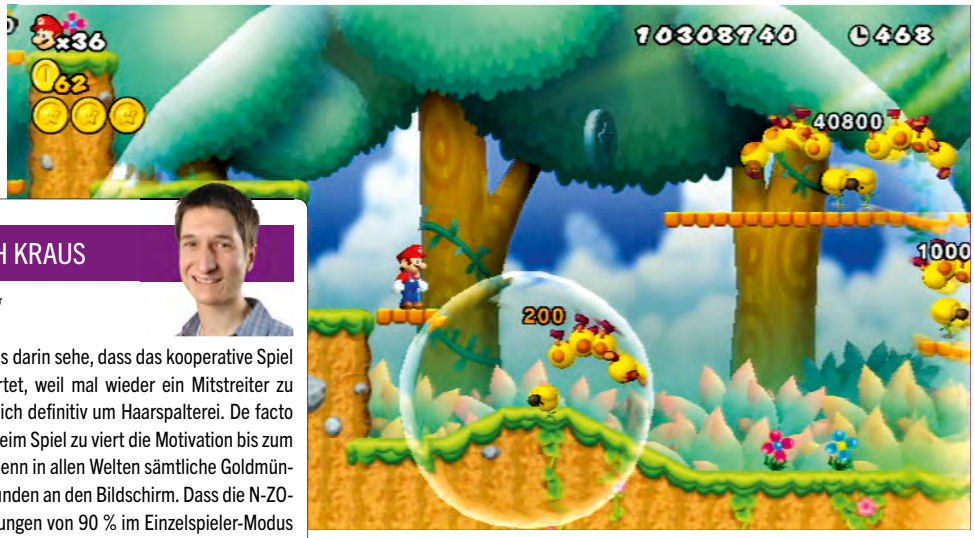
Der Mehrspieler-Aspekt ist super … sofern man mit den richtigen Leuten spielt!

Zu zweit sind die Endbosse viel einfacher zu besiegen. Wenn ein versierter Spieler scheitert, kämpft der andere weiter.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Traumwertung – völlig zu Recht!“

Wenn ich die größte Schwäche eines Spiels darin sehe, dass das kooperative Spiel häufig in lautstarke Schreikrämpfe ausartet, weil mal wieder ein Mitstreiter zu langsam unterwegs ist, dann handelt es sich definitiv um Haarspalterei. De facto erhält **New Super Mario Bros. Wii** selbst beim Spiel zu viert die Motivation bis zum Endboss aufrecht – und darüber hinaus, denn in allen Welten sämtliche Goldmünzen zu finden, fesselt gut und gerne 20 Stunden an den Bildschirm. Dass die N-ZONE-Online-Community unsere Traumwertungen von 90 % im Einzelspieler-Modus und 94 % im Team ähnlich sieht, unterstreicht die Brillanz dieses Wii-Hüpfers.



Die Wiggler-Tausendfüßler waren schon in **Super Mario World** dabei. Wer ihnen auf den Kopf springt, riskiert, dass sie wild werden. Ein POW-Block schafft Abhilfe.

SIEGEREHRUNG!

Im Forum von www.n-zone.de stellten wir der Community die Frage, ob New Super Mario Bros. Wii auf einer Stufe mit Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3 (beide NES), Super Mario World (SNES) und den 3D-Serienteilen steht. Hier sind einige ausgewählte Reaktionen:

meisternintendo:
Das ist in meinen Augen Geschmackssache. Die einen finden 2D-Jump&Runs besser, die anderen stehen mehr auf dreidimensionale. Deshalb finde ich, dass man diese Frage nur sehr schwer beantworten kann. Fakt ist: **New Super Mario Bros. Wii** ist ein sehr gutes Spiel, das qualitativ mit anderen **Mario**-Hüpfspielen mithalten kann.

TheBestofWii:
New Super Mario Bros. Wii genauso gut wie **Super Mario World**? Wer hier mit „Ja" antwortet, hat ziemlich spät angefangen, sich mit Videospielen zu beschäftigen. Es gibt nichts Besseres als **Super Mario World** (und übrigens auch **Super Mario Kart**) – und zwar generationen- und systemübergreifend!

Sceddar:
Super Mario Bros., **Super Mario World** und **Super Mario 64** sind Meilensteine, die gesetzt wurden. **New Super Mario Bros. Wii** sehe ich hingegen nicht als einen Meilenstein, aber als ein perfektes, rundes Spiel, was aber qualitativ etwas darunter liegt.

In Abstimmung mit unserer Community kamen folgende Platzierungen der 2D-Heimkonsolen-Hüpfspiele heraus:

GEWINNSPIEL

MEIN ERSTES MAL MARIO

Wie habt ihr euren ersten Mario-Moment empfunden? Wer ein bisschen Nostalgie mitbringt, hat bei unserem Gewinnspiel die Aussicht auf kultige Preise!

Nintendo und N-ZONE wollen wissen: Wann seid ihr dem ersten Gumba auf den Schädel gehüpft? Was war euer witzigstes nostalgisches **Mario**-Erlebnis? Unter allen Einsendungen wählen wir die vier witzigsten Antworten aus und belohnen eure Kreativität mit folgenden Preisen:

1 x Wii-Konsole
1 x Mario-Fanpaket (inklusive New Super Mario Bros. Wii)
2 x New Super Mario Bros. Wii

Zur Teilnahme schickt bitte eine Postkarte mit eurem magischen **Mario**-Moment an die folgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort Mario, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2009.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Als Inspiration verraten hier die Redakteure ihre denkwürdigsten Mario-Momente:

Als Videospiele noch Telespiele hießen, war **Super Mario World** mein Favorit. Den 96. Ausgang habe ich kurioserweise erst am 16. November 2009 entdeckt. An diesem Tag hat Shigeru Miyamoto Geburtstag – was für ein Zufall!

THANK YOU MARIO. BUT OUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE. Dieser Satz, erstmals Anfang der Neunziger in **Super Mario Bros.** gelesen, hat sich bis heute in meinen Kopf eingebrannt. Gut so!

Vermutlich kennt niemand mehr **Mario's Cement Factory** fürs Game & Watch, aber mit diesem simplen LCD-Spiel begann meine Leidenschaft für den Nintendo-Superstar. Hach, das waren noch Zeiten!

Lautlos: Ein Highlight ist die Sniper-Mission in der Umgebung von Tschernobyl.

Schweres Gerät: Dank Stand-MGs sind auch Gegnerhorden kein Problem.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Treyarch | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE – REFLEX EDITION

Text | Thomas Eder

Besser spät als nie! Doch hat sich das lange Warten auf den Shooter überhaupt gelohnt?

FAQs

Was ist anders als bei den anderen Call of Dutys?
Einerseits das Szenario und dadurch bedingt natürlich die Waffen, Ausrüstungen und Kampfsituationen, in die man gerät; andererseits der Mehrspielermodus, dessen Level-System ballerfreudige Wii-Besitzer mittlerweile allerdings schon vom fünften **Call of Duty** her kennen.

Funktioniert das Spiel mit Wii Motion Plus oder Wii Speak?
Nein. Damit man online mit zehn, also zwei Spielern mehr als in **World at War** spielen kann, mussten die Entwickler auf Wii Speak verzichten. Absprachen in den taktischen Spielmodi sind somit auf der Wii nicht möglich. Ebenso unterstützt **Modern Warfare** kein Wii Motion Plus.

Kann man zu zweit an einer Wii spielen?
Ja, das kann man! Allerdings nicht im Splitscreen, sondern in der Form, dass der zweite Spieler einfach ein Fadenkreuz hat und fleißig mitballern kann. Die Spielfigur steuern kann allerdings nur einer, sodass sich das Ganze für den Mitspieler wie ein Railshooter anfühlt.

Auf was muss man auf der Wii verzichten?
Laut den Entwicklern enthält die Wii-Fassung sämtliche Inhalte der Versionen für die „großen" Konsolen. Die Spielerzahl online ist mit maximal zehn Teilnehmern auf einer Karte etwas geringer, dafür kann man an einer Konsole offline aber zu zweit spielen.

Taugt das Spiel auch mit dem Wii Zapper?
Und wie! **CoD 4** lässt sich mit dieser Zusatz-Hardware spielen, was sich sehr gut anfühlt. Besonders für einen zweiten Mitspieler, der lediglich das Fadenkreuz steuern kann, empfiehlt sich die Plastikknarre, die ihr mit der Wii-FB bestückt!

Fast genau vor zwei Jahren erschien mit **Modern Warfare** einer der besten Ego-Shooter für den PC, die PS3 und die Xbox 360. Der Meilenstein fand erstmals nicht im Zweiten Weltkrieg, sondern in einem fiktiven Szenario in der Gegenwart statt. Sowohl in Russland als auch im Mittleren Osten ist mal wieder Bombenstimmung – leider nicht im positiven Sinne. Russische Separatisten haben sich mit einer Sippe kaltblütiger Terroristen aus einem nicht näher definierten arabischen Staat zusammengetan – in ihrem Besitz befinden sich atomare Waffen! Aufgrund dieser Bedrohung für die gesamte Welt werden Spezialeinheiten der US-Marines und des britischen S.A.S. entsandt, um dem terroristischen Treiben ein Ende zu setzen. Die Missionen führen euch rund um den Erdball – stets inmitten der knallharten und erschreckenden Action moderner Kriegsführung!

⊕ Abwechslung garantiert!

Nach dem Training auf einer Militär-Basis stürzt ihr euch auch schon in den ersten Einsatz: Ein Frachter muss inmitten eines Sturms auf hoher See infiltriert werden. Danach folgt eine Rundfahrt durch eine arabische Stadt, in der ihr Zeuge des tobenden Bürgerkriegs werdet. In der nächsten Mission verschlägt es euch nach Russland, wo ihr einen Informanten aus den Fängen von kaltblütigen Separatisten befreien müsst. Und so geht es etwa sieben bis acht Stunden mit abwechslungsreichen Einsätzen an zig Schauplätzen und mit teils sehr unterschiedlichem Gameplay weiter. So dürft ihr euch auf eine meisterhaft inszenierte Snipermission in der seit dem Tschernobyl-Unfall verlassenen Stadt Prypjat oder auf einen Einsatz an Bord einer C130 freuen.

⊕ Starker Mehrspielermodus

Online gegen andere menschliche Mitspieler rockt **Modern Warfare**! Die Version beinhaltet sämtliche von der PS3 und Xbox 360 her bekannten Spielmodi wie Deathmatch, Herrschaft, Sabotage und viele mehr. Und natürlich levelt ihr euren Soldaten darin genauso mit Experience-Points hoch, für die es neue Waffen und Fähigkeiten gibt. Einziger Wermutstropfen ist, dass ihr auf Wii Speak verzichten müsst und das Spiel nicht eure Freundescodes verwendet.

⊖ Technik

Eigentlich ist die Technik, wie in unserer Vorschau beschrieben, sehr beeindruckend, doch weist sie einige Macken auf, die sich negativ aufs Gameplay auswirken. So erkennt man Gegner in der Ferne wegen der geringeren Auflösung der Wii erst später als auf PS3, PC und Xbox 360, die Framerate gerät bei zu viel Action ins Stocken und auch

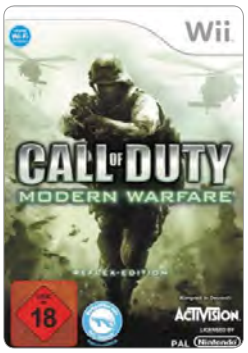
Luftschlag: Besonders realistisch ist die Mission an Bord einer AC-130.

Genial: Der umfangreiche Mehrspielermodus bietet auf lange Sicht viel Spielspaß!

Spektakulärer Heli-Flug: Die Baller-Abschnitte an Bord von Fahrzeugen bringen noch mehr Abwechslung ins Gameplay.

Hunde-Attacke: Quicktime-Events sind selten, dafür aber sehr gut ins Spiel integriert.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk, Wii Zapper
VIDEO	16:9, 480p + 576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	10
ONLINE-FUNKTIONEN	Viele Online-Spielmodi, Rankings

das genaue Zielen ist etwas gewöhnungsbedürftig. Sonst funktioniert die beliebig konfigurierbare Steuerung mit der Wii-FB und dem Nunchuk bzw. dem Wii-Zapper ganz ordentlich, fühlt sich aber bei Weitem nicht so präzise an wie bei den „großen“ Konsolen und dem PC. Mit dem Classic-Controller lässt sich das Spiel gar nicht spielen – vielleicht hätte es sich damit besser steuern lassen. Abgesehen von der Framerate fallen bei der ansonsten für Wii-Verhältnisse sehr schicken Optik noch die einen oder anderen schwachen Texturen und unschöne Details negativ auf. Insgesamt wirkt das Spiel etwas holprig, was der Spieler aber nur so richtig bemerkt, wenn er die anderen Fassungen kennt. So sprechen wir unsere Empfehlung für all diejenigen aus, die das Spiel noch nicht kennen bzw. keine andere Spielgelegenheit als die Wii haben. Trotzdem ist **Modern Warfare** ein tolles Game und das bisherige Highlight der Reihe auf der Wii! ■

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Alles in allem ein gutes Gesamtpaket.“

Mein Vorurteil › So sehr ich es mir auch wünsche: Die Wii-Fassung wird nicht die Klasse der PS3- und Xbox-360-Versionen erreichen.

Es ist verblüffend, was die Entwickler alles auf die DVD gequetscht haben, doch leider hat das Spiel auf der Wii einige Mängel, die einem erst beim Spielen auffallen. Trotzdem lohnt sich der Kauf aufgrund der tollen Inszenierung und des sehr abwechslungsreichen Gameplays. In Hinsicht auf den Mehrspielermodus ist **Modern Warfare** einer der besten Shooter für die Wii und bietet eine Menge Features, die man in **World at War** noch vermisste. Alles in allem ein gutes Gesamtpaket, das aber leider nicht an die Klasse der anderen Versionen herankommt. Besonders für Mehrspieler-Freunde empfehlenswert!

WERTUNGEN

PRO

- Sehr abwechslungsreich
- Alle Inhalte
- Technisch beeindruckend
- Sehr großer Online-Modus
- Koop-Modus

CONTRA

- Ruckler beeinträchtigen Spielbarkeit
- Nicht mit Classic Controller spielbar
- Keine Wii-Speak-Unterstützung

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	86

Atemberaubend: Der Ritt auf der Banshee zählt zu den grafisch schönsten Momenten.

Topsecret: Beim Eindringen in die RDA-Basen ist vor allem Vorsicht geboten.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft Montral | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich

JAMES CAMERON'S AVATAR: DAS SPIEL

Text | Markus Grundmann

Der Kampf ums Überleben hat begonnen!

Noch bevor James Camerons neuester Film in den Kinos anläuft, steht das dazu passende Spiel in den Läden. **James Cameron's Avatar: Das Spiel** will mehr sein als nur eine plumpe Filmumsetzung. Trotz einiger Defizite merkt man dem Titel an, dass sich die Ubisoft-Entwickler Gedanken um ein ganz eigenes Konzept gemacht haben und nicht einfach vom Spieler verlangen, das Filmgeschehen noch einmal auf der heimischen Konsole zu erleben.

Blau in grün

Als junger Na'vi habt ihr die Besetzung eures Heimatmondes Pandora durch den RDA-Konzern von der Erde satt. Und so greift ihr kurzerhand zu Stab und Bogen und nehmt den Kampf mit den Menschen auf. Mit einer langen Einleitung hält sich **James Cameron's Avatar: Das Spiel** wahrlich nicht auf und auch der Verlauf der Story birgt keine allzu großen Überraschungen. Es ist von Vorteil, wenn man den Film zum Spiel gesehen hat oder zumindest seinen Inhalt kennt. Blöd auch: Dadurch, dass **Avatar** in seiner Gänze auf dem Waldmond Pandora spielt, ist die Spielumgebung zwar hübsch anzusehen, aber nicht gerade abwechslungsreich. Von der ersten Spielminute an, bis ihr schließlich den Endboss erreicht, schlagt ihr euch so den Weg durchs Dschungelgestrüpp. Unterbrochen wird selbiges höchstens durch die regelmäßig auftauchenden Militärbasen der RDA. Schnee, Wüsten oder eine weitläufige Steppe sucht man vergebens – hat sich eigentlich mal jemand gefragt, warum fremdartige Planeten in Science-Fiction-Filmen und -Spielen oft aus nur einer einzigen Klimazone bestehen?

Öfter mal was Neues

James Cameron's Avatar: Das Spiel bemüht sich, dem Spieler in regelmäßigen Abständen zumindest ein bisschen Abwechslung zu bieten. So werden längere zu Fuß zurückgelegte Passagen immer wieder von Flugeinlagen auf der drachenähnlichen Banshee unterbrochen. Dabei müsst ihr von Zeit zu Zeit auch Hubschrauber bekämpfen – das funktioniert dann in kleinen Minigames durch Kombinationen aus Wii-FB-Bewegungen und A- und B-Knopf. Um gegenüber dem Kampf im dichten Dschungel einen Kontrapunkt zu setzen, muss immer wieder eine Menschenbasis infiltriert werden. Auch hier variiert das Gameplay. Während ihr im Urwald hauptsächlich von einem Gegner zum nächsten rennt und diese wahlweise im offenen Kampf oder aus dem Hinterhalt ausschaltet, müsst ihr in den Menschenbasen strategisch Generatoren sabotieren, um etwa bedrohliche Geschütze auszuschalten oder Tore zu öffnen. Für zusätzliche Abwechslung und einen Wiederspielwert sorgt „Ey-was Geist". Dieser wird an verschiedenen Stellen im Spiel von besiegten Gegnern hinterlassen und kann eingesammelt und reinvestiert werden – etwa in die Verbesserung eurer Fähigkeiten mit dem Kampfstab, dem Bogen

FAQs

Worum geht's bei Avatar?
Das Szenario von **Avatar** orientiert sich an James Camerons gleichnamigem Film, der am 17. und 18. Dezember weltweit in die Kinos kommt. Das Spiel erzählt dabei jedoch eine eigene Geschichte. Als außerirdischer Na'vi wehrt ihr euch gegen die menschliche Besetzung und Ausbeutung eures über alles geliebten Heimatmondes Pandora.

Wodurch unterscheidet sich die Wii-Version von der Xbox-360-/PS3-Version?
Für die Wii haben die Entwickler ein völlig neues Spiel geschaffen, das mit den Versionen auf den beiden anderen gängigen Konsolen nur das Szenario gemein hat. Dabei wurde darauf geachtet, die spezielle Steuerung der Konsole sinnvoll in das Spiel zu integrieren.

Wie und womit steuert man Avatar denn?
Das kommt ganz auf die Situation an. Mit Wii Motion Plus steuert ihr etwa die sogenannte Höllenwespe. Der Ritt auf der flugdrachenartigen Banshee erfolgt dagegen wahlweise mit dem Balance Board. Stabkampf und Bogenschießen geschehen über entsprechende Bewegungen mit der Wii-FB.

Kann ich auch ohne Balance Board und Wii Motion Plus spielen?
Ja. Beides ist optional. Der Flug mit der Höllenwespe ist nicht notwendig, um das Spiel zu meistern, und der Ritt auf der Banshee funktioniert genauso gut (oder sogar besser) mit Wii-FB und Nunchuk. Nur für dieses Spiel lohnt sich die Anschaffung beider Zubehörteile nicht.

Hat das Spiel auch einen Multiplayer-Modus?
Ja. Das Spiel unterstützt zwei Spieler, die dann auf dem Mond Pandora gemeinsam auf die Jagd nach der menschlichen Besatzungsmacht gehen. Dabei übernimmt jeweils ein Spieler einen männlichen und ein zweiter eine weibliche Na'vi. Beide können ihre Figuren dann unterschiedlich ausgestalten.

Kawumm: Wer nicht kämpfen will, schießt mit dem Bogen einfach auf das Fass.

Individualismus: Im Talentbaum erlernt ihr neue Fähigkeiten.

oder beim Schleichen. Und natürlich reichen die in einem Durchlauf gesammelten Punkte nicht aus, um alle Fähigkeiten bis auf den höchsten Level zu steigern.

⊕⊖ Gute Steuerung mit kleinen Schwächen

Die Handhabung des Spiels wirkt ziemlich durchdacht. Anschleichen und aus dem Hinterhalt attackieren, Kombos mit dem Stab schlagen und mit dem Bogen zielen: All das funktioniert wirklich gut. Aber nicht immer. Des Öfteren kommt bei der Bewegung der Wii-FB nicht der Stabschlag heraus, den man eigentlich ausführen wollte. Manchmal funktioniert die Attacke aus dem Hinterhalt nicht, obwohl sich die Spielfigur in einer vermeintlich perfekten Position hinter dem Gegner befindet. Sehr oft passieren diese kleinen Ungereimtheiten nicht, aber an kritischen Stellen können sie frustrierend sein. Die Einbindung von Balance Board und Wii Motion Plus ist eher als ein kleiner Bonus für jene Spieler zu betrachten, die besagte Steuer-Elemente ohnehin schon ihr Eigen nennen. Die Höllenwespe wirkt ein bisschen, als wäre sie dem Spiel erst nachträglich hinzugefügt worden, und die Banshee fliegt sich mit Wii-FB und Nunchuk deutlich einfacher als auf dem Balance Board. Trotzdem: Beides funktioniert technisch einwandfrei. So bleibt **Avatar** ein gut durchdachtes Action-Spiel mit kleineren Schwächen, das es dennoch schafft, die Motivation des Spielers aufrechtzuerhalten. Das führt uns aber zum nächsten Punkt: In nur etwa sechs Stunden ist das Abenteuer recht schnell vorbei. ■

INFOS ZUM SPIEL

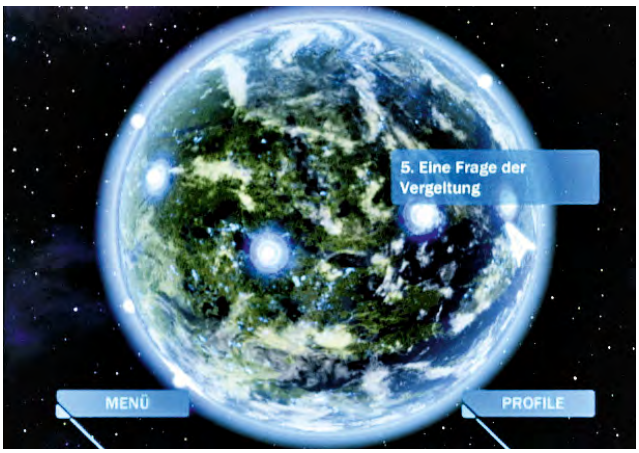
DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii Motion Plus, Balance Board
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • MARKUS GRUNDMANN

„Sieht gut aus, spielt sich auch so."

Mein Vorurteil › Eine Wii-Umsetzung von einem James-Cameron-Film. Wenn das mal nicht in die Hose geht …

James Cameron's Avatar: Das Spiel hat mich zwar an der einen oder anderen Stelle durch die Steuerung frustriert, mich aber als Gesamtkunstwerk dennoch überzeugt. Obwohl mir die Identifikation mit dem dünnen, blauen Alien mit dem Kampfstab und dem verklärten Gerede von einer harmonischen Vergangenheit ohne Menschen zunächst schwerfiel, hat mich das Spiel schließlich doch überzeugt. Die Spielzeit ist mit etwa sechs Stunden indes etwa s knapp bemessen.



Übersichtlich: Auf diesem Bildschirm könnt ihr geschaffte Levels erneut anwählen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Wunderschöne Grafik
- ⊕ Abwechslungsreiches Leveldesign
- ⊕ Koop-Modus
- ⊕ Spannender Charakteraufbau

CONTRA

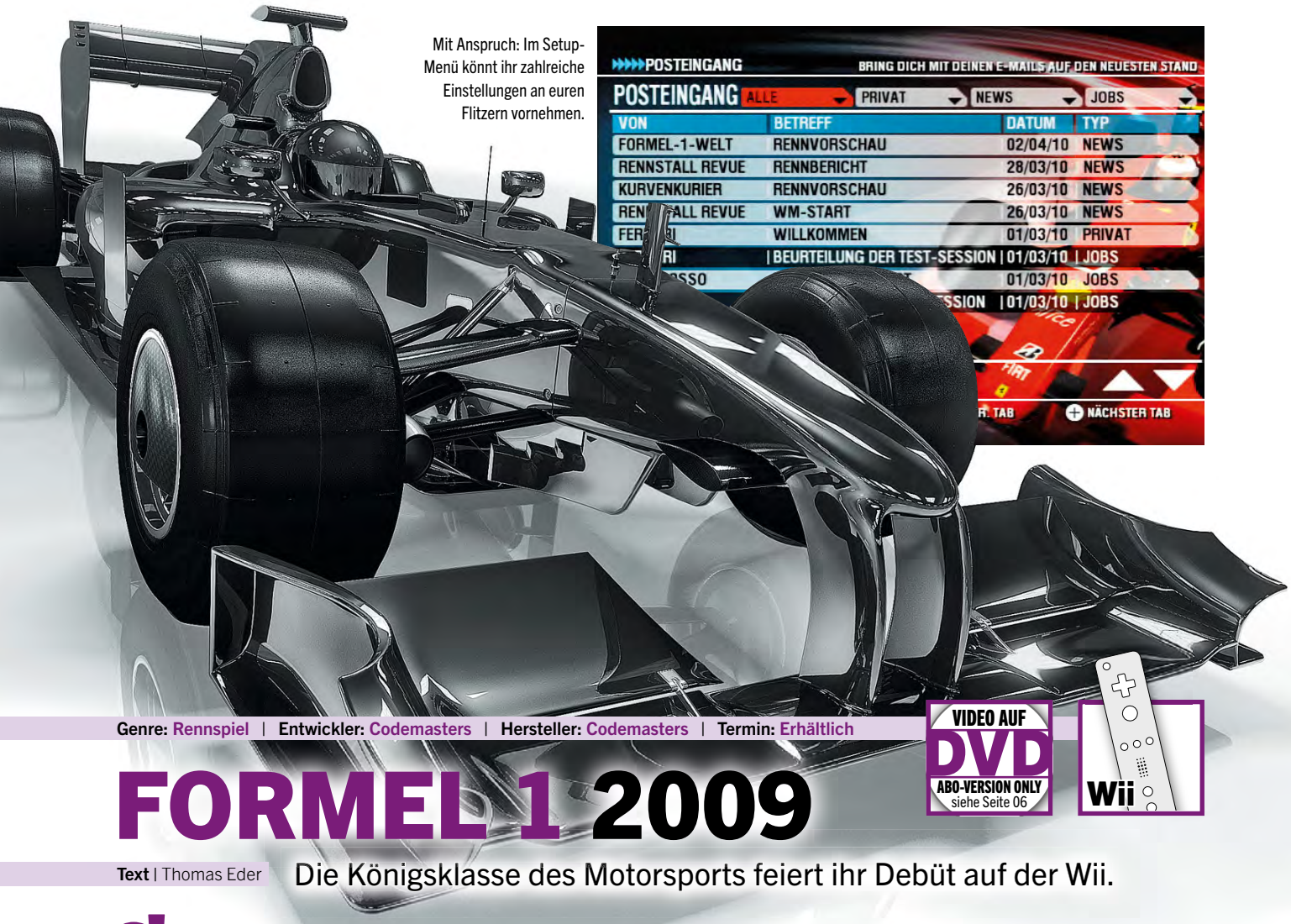
- ⊖ Kleinere Steuerungsmängel
- ⊖ Ab und zu Ruckler
- ⊖ Spielumgebung wechselt nicht
- ⊖ Flache Story

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	72



Mit Anspruch: Im Setup-Menü könnt ihr zahlreiche Einstellungen an euren Flitzern vornehmen.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Codemasters | **Hersteller:** Codemasters | **Termin:** Erhältlich

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Wii

FORMEL 1 2009

Text | Thomas Eder

Die Königsklasse des Motorsports feiert ihr Debüt auf der Wii.

FAQs

Wie sieht es mit Lizenzen aus?
Fans der populären Motorsport-Rennserie dürfen sich auf das volle Programm freuen: sämtliche Strecken, Fahrer und Teams der 2009er-Formel-1-Saison sind auch in dem Codemasters-Spiel enthalten!

Kann ich online spielen?
Formel 1 2009 bietet leider keine Online-Rennen, dafür aber einen – bis auf den einen oder anderen Ruckler – gut gelungenen Splitscreen-Modus. Gemeinsam mit einem weiteren Spieler könnt ihr dann an einer Wii zocken.

Gibt's KERS?
Ja, auf diese Neuerung im Formel-1-Reglement müsst ihr nicht verzichten: Via Buttondruck könnt ihr auch im Spiel in den Rennen den kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub aktivieren und noch mehr Leistung abrufen.

Regen inklusive?
Formel 1 2009 bietet wechselndes Wetter, das die Fahreigenschaften eurer Boliden deutlich spürbar beeinflusst. Wie stark sich nasse Strecken und Regen auswirken, legt ihr durch die Schwierigkeitsoptionen selbst fest.

Muss ich selbst tunen?
Nein. Ihr könnt viele Parameter eures Fahrzeugs wie Fahrwerk, Antrieb und Spoiler-Stellungen selbst einstellen, doch werdet ihr vom Spiel ohnehin mit einem brauchbaren Setup in die Rennen geschickt.

Original: Sämtliche Fahrer, Boliden und Strecken der Formel 1 sind mit im Spiel!

Die aktuelle Saison ist gerade zu Ende gegangen, Jensen Button erkämpfte sich den Weltmeistertitel und neben BMW zog sich auch Toyota aus der Formel 1 zurück. Eigentlich scheint alles gelaufen zu sein, doch bringt Codemasters jetzt **Formel 1 2009** für die Wii auf den Markt, in dem ihr mit sämtlichen Fahrern und Teams der zurückliegenden Saison auf die Piste dürft.

Alles für den F1-Fan

Original-Fahrer, Teams, Autos, Strecken – wer darauf Wert legt, wird garantiert nicht enttäuscht. Auch an den Spielmodi gibt's nichts zu meckern: Eine Weltmeisterschaft, ein Karriere-Modus, Challenges, Einzelrennen und Zeitrennen stehen zur Auswahl. In der Weltmeisterschaft nehmt ihr an allen Rennen einer Saison teil, im Karriere-Modus habt ihr drei komplette Saisons, um euch zur Weltspitze der Formel-1-Piloten hochzuarbeiten, im Challenge-Modus beweist ihr euch in Herausforderungen wie zum Beispiel Überholen oder Checkpoint-Rennen. In der Karriere bekommt ihr zudem etwas vom Drumrum des F1-Zirkus mit. Beispielsweise erhaltet ihr eine Menge E-Mails mit Jobangeboten und Einladungen zu Testfahrten und könnt – wenn auch

Schick: An der detailreichen Grafik gibt's außer den gelegentlichen Ruckern nichts Wesentliches auszusetzen.

nur in begrenztem Rahmen – euren Werdegang selbst beeinflussen. Beim Einstellen des Schwierigkeitsgrades gibt es viele Auswahlmöglichkeiten: Wenn man die Fahrhilfen abschaltet, wird die Raserei sehr realistisch – lässt man dagegen ABS, Traktionskontrolle, Bremsassistent, Ideallinie oder Lenkhilfe eingeschaltet, werden auch Anfänger sofort ihren Spaß haben. Bei den Renneinstellungen habt ihr zudem die Möglichkeit, Reifenverschleiß, Kollisionen, Schäden, Spritverbrauch, Gegner-KI sowie Strafen und weitere Optionen einzustellen. Die Fahreigenschaften euer Boliden beeinflusst ihr im Tuning-Menü, in dem ihr an zig Paramentern, darunter Reifenwahl, Aufhängung und Getriebeübersetzung, schrauben könnt.

⛔ Details

Die Technik von **Formel 1 2009** ist im ersten Moment beeindruckend, offenbart beim genauen Hinsehen aber die eine oder andere Schwäche. So müsst ihr euch wohl oder übel mit Rucklern, die dem Geschwindigkeitsgefühl des Spiels nicht allzu sehr schaden. Auch die teils schwachen Texturen (Zuschauer!) sowie der etwas aufgezwungen wirkende Sonneneffekt trüben das Bild. Gelegentlich fällt auch die Gegner-KI mit Aussetzern negativ auf. Positiv hingegen sind die Anzahl von 20 Fahrzeugen gleichzeitig auf der Strecke und die netten Schatteneffekte des (eigenen) Wagens sowie die detailreichen Autotexturen zu erwähnen. An den sehr gelungenen Fahrzeugsounds gibt's nichts auszusetzen und auch die Steuerung funktioniert recht ordentlich. Ohne Traktionskontrolle und ABS stößt die Präzision der Wii-FB jedoch an ihre Grenzen, sodass fortgeschrittene Fahrer besser zum Classic Controller greifen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, Wii-Wheel
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Eine solide Versoftung der Königsklasse des Motorsports"

Mein Vorurteil ❯ Formel 1 wird an den Hardware-Voraussetzungen der Wii scheitern und nur eines von vielen mittelmäßigen Wii-Rennspielen.

So kann man sich irren! Nach **DiRT 2** war ich auf das Schlimmste eingestellt, doch mit **Formel 1** zeigt Codemasters, dass es auch anders geht. Den Rucklern, den Detailschwächen und dem fehlenden Online-Modus stehen ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, schöne Fahrzeuge sowie der überzeugende Umfang gegenüber. An Optionen wurde ebenfalls nicht gespart, sodass kein Spielertyp überfordert sein wird und selbst Profis ausreichend Tiefgang finden. Eine solide Versoftung der Königsklasse des Motorsports, die allerdings auch einige Schwächen hat.

Splitscreen: Als Ersatz für fehlende Online-Rennen gibt's einen Offline-Zweispielermodus.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Formel-1-Lizenz
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Tolle Fahrzeugsounds
- ✚ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- ✚ Ordentliche Grafik …

CONTRA

- ⛔ … die von Rucklern getrübt wird
- ⛔ KI-Schwächen
- ⛔ Keine Online-Features

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	71

Sabotage: Das passiert, wenn euer Mitspieler mit dem DS eingreift.

Do it yourself: Euren Gitarrenhelden könnt ihr euch selbst zusammenbasteln.

Genre: Musikspiel/Geschicklichkeit | **Entwickler:** Neversoft | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

BAND HERO

Text | Markus Grundmann

Jetzt greifen auch Mama und Papa zur Gitarre!

FAQs

Worin liegen die Unterschiede zwischen Band Hero und Guitar Hero?
Um ehrlich zu sein: Spielerisch gibt es keine. Die einzige Neuerung ist die Auswahl der auf der Scheibe enthaltenen Musikstücke. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben. Trefft die Noten und ihr macht das Publikum glücklich, wenn nicht, ist es euch böse und buht euch aus.

Welche Musikstücke sind bei Band Hero enthalten?
Zum Beispiel Songs von 3 Doors Down, The All American Rejects, Aly and AJ, Ben Harper and the Innocent Criminals, Carl Douglas, Culture Club, David Bowie, Don McLean, Duran Duran, Evanescence, Lily Allen, No Doubt, Robbie Williams, Village People, Papa Roach und den Jackson 5.

Deutet der Name darauf hin, dass man jetzt als ganze Band spielen kann?
Ja. Das konnte man allerdings beim Vorgänger auch schon. Wie bei **Guitar Hero** stehen euch Gitarre, Bass, Schlagzeug oder Gesang zur Auswahl – die Rollen können frei kombiniert werden und insgesamt dürfen wieder bis zu vier Spieler an dem Musikspektakel teilnehmen.

Kann ich Band Hero auf der Wii mit Band Hero auf dem DS kombinieren?
Ja. Wie bei **Guitar Hero** gibt es auch bei **Band Hero** wieder die Roadie-Schlacht. Dabei befindet sich ein Spieler in einem „Gegeneinander"-Spiel, während ein anderer mit seinem DS das Equipment seines Mitspielers reparieren oder den Konkurrenten sabotieren kann.

Was ist, wenn ich kein passendes Schlagzeug und/oder Mikrofon habe?
Dann steht das Spielen des Schlagzeugs und der Gesang schlichtweg nicht zur Verfügung. Allerdings macht **Band Hero** durchaus auch mit einer oder mehreren Gitarren Spaß. Der Besitz von Plastikschlagzeug und Mikro ist also keine zwingende Voraussetzung.

Alle Wii-Spieler, denen zur Weihnachtszeit die Plastikgitarrenspiele auszugehen drohen, können aufatmen: **Band Hero** ist da! Das brandneue Spiel aus der bekannten **Hero**-Reihe hat es natürlich auch auf die aktuellen Nintendo-Konsolen geschafft. **Band Hero** orientiert sich dabei weitestgehend an seinen Vorgängerspielen, insbesondere an seiner offensichtlichen Vorlage **Guitar Hero 5**. So kann auch bei **Band Hero** (wie der Name schon sagt) eine Band aus bis zu vier menschlichen Mitspielern zusammengestellt werden. Diese spielen dann wahlweise Gitarre, Bass oder Schlagzeug – und die Mutigen unter den Partygästen greifen direkt zum Mikrofon und üben sich im Gesang. Die Zusammenstellung der Band ist frei wählbar. So können etwa zwei Spieler mit Gitarre und zwei mit Schlagzeug spielen oder auch alle vier gemeinsam das Lied ihrer Wahl stimmgewaltig in ihre Wii-Mikrofone schmettern.

Starpower: Ist sie aktiviert, so erhaltet ihr für diese Zeit die doppelte Punktzahl.

⛔ Im Westen wenig Neues

Wie auch bei **Guitar Hero 5** ist der Karrieremodus leider etwas mager ausgefallen. Er besteht lediglich in einer Aneinanderreihung verschiedener Bühnen mit einem jeweils festgelegten Set an Liedern. Einen richtigen Managermodus, in dem man seiner (wie immer selbst benannten und nach persönlichem Gusto editierten) Band sozusagen vom Garagendasein zum Weltruhm verhilft, sucht man auch bei **Band Hero** vergebens. Positiv: Vom Gitarrenheldenspiel Nummer 5 wurde ebenfalls die Neuerung übernommen, nicht erst alle Lieder freispielen zu müssen. Einfach anschließen und loslegen – das ist auch bei **Band Hero** die Devise. Der ebenfalls wieder vertretene Party-Modus sorgt zudem für eine Vermeidung von Frust: Dabei kann ein Spieler jederzeit neu in ein Lied einsteigen und selbst ausufernde Fehlgriffe werden nicht bestraft.

✚ Top of the Pops

Die größte Neuerung von **Band Hero** besteht in der Musikauswahl. Während früher schon mal härtere Töne angeschlagen wurden, haben sich die Entwickler diesmal eher auf Easy-Listening-Pop konzentriert. Neben Bands wie 3 Doors Down oder den Rolling Stones glänzt das Spiel daher auch mit Songs von Nelly Furtado, Janet Jackson, Duffy oder den Village People. Man merkt der Auswahl deutlich an, dass dabei versucht wurde, einen möglichst breiten Musikgeschmack zu treffen. Wer auf härtere Gitarrenriffs steht,

wird darüber die Nase rümpfen, Freunde gediegener Radiomusik können sich dagegen freuen. **Band Hero** ist diesbezüglich der spielerische Beitrag zur Generationsverständigung – da ist für jeden was dabei.

Roadie-Schlacht

Auch der aus **Guitar Hero 5** bekannte Duellmodus ist wieder dabei. Dabei wird ein DS mit der Wii verbunden. Während sich der Wii-Spieler im Wettbewerb mit einem weiteren menschlichen Mitspieler oder dem Computer befindet, kann der DS-Spieler in die Gitarrenschlacht eingreifen, indem er Equipment sabotiert oder repariert. Dadurch werden dann beim Spielen auf einmal etwa Noten umgekehrt oder sind wegen in Flammen aufgehender Verstärker schwerer zu sehen. Bei **Band Hero** bleibt also alles beim Alten. Das Konzept mit der Plastikgitarre funktioniert natürlich immer noch und das Spiel lässt einen bereits nach einer halben Stunde auf mittlerem Schwierigkeitsgrad glauben, man könne wirklich Gitarre spielen. Wem die Songauswahl zusagt, der findet mit **Band Hero** ein Musikspiel für die ganze Familie. Wahre Rocker bleiben aber definitiv bei **Guitar Hero**! ■

Text | Markus Grundmann

BAND HERO

… on Tour too!

MULTI HIT N-ZONE

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Vicarious Visions | **Hersteller:** Activision
Termin: Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

Neben dem Spielen via Guitar Grip hat sich Vicarious für die Mobilversion von **Band Hero** einige Neuerungen ausgedacht. So könnt ihr auch hier Schlagzeug spielen – und sogar singen! Das Schlagzeug wird unter Zuhilfenahme eines neuen Gummi-Überstülpers („Drum Grip") für euren DS gesteuert. So erhalten die Knöpfe, die ihr zum richtigen Zeitpunkt drücken müsst, die bewährten **Guitar Hero**-Farben Grün, Rot, Blau und Gelb. Als weitere Neuerung absolviert man im laufenden Musiktitel kleine Minispiele, um an Starpower zu gelangen. Wermutstropfen: Besitzer eines DSi werden bei **Band Hero** ausgesperrt, denn hier fehlt der GBA-Slot für den Guitar Grip. Das Spiel enthält 30 neue Songs, die allesamt ein bisschen rockiger klingen als die meisten Titel der Wii-Version. So sind etwa Titel von Ugly Kid Joe sowie den Foofighters anwählbar. Das Spielen mit Guitar Grip erfordert Übung und kann anfänglich zu Krämpfen in der Hand führen, klappt dann aber gut. Der Gesangsmodus ist derweil nicht alltagstauglich. Denn wer will schon auf der Straße in seinen DS trällern? ■

PRO

- Nette Musikauswahl
- Spielen mit Guitar Grip

CONTRA

- DSi-Besitzer bleiben außen vor
- Kein mobiler Singstar-Ersatz

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	86

Solche Minispiele werden im laufenden Lied mit dem Stylus gesteuert.

DIE MEINUNG • MARKUS GRUNDMANN

„Was gibt's Neues?"

Mein Vorurteil › Schon wieder ein **Hero**-Spiel ohne neue Ideen – das könnte man genauso gut als Download anbieten …

Band Hero hat in mir beim ersten Anspielen vor allem die Frage nach den Neuerungen gegenüber **Guitar Hero** ausgelöst. Die ernüchternde Antwort ist, dass es einfach keine gibt. Der einzige wirkliche Unterschied ist die Auswahl der Musikstücke und da ist **Guitar Hero** (mit Ausnahme von Bon Jovi) einfach mehr mein Ding. Somit ist **Band Hero** schlichtweg Geschmackssache. Wer auf eher seichten Radio-Pop steht, greift zu, alle anderen bleiben beim bewährten **Guitar Hero**.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Gitarre/-Schlagzeug/-Mikrofon
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Download neuer Songs/Online-Spiele

WERTUNGEN

PRO

- Zusammen der Wa hnsinn!
- Schlagzeug und Mikro anschließbar
- 65 neue Lieder
- Kombinationsmöglichkeit mit DS

CONTRA

- Keine wirklichen Neuerungen
- Musikauswahl Geschmackssache

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 9

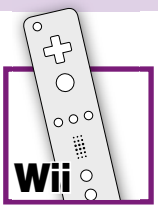
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	90

Zeitdruck: Die grünen Symbole verbessern eure Rundenzeiten.

Vertikaler Spaß: Auch Halfpipes sind in **Tony Hawk: RIDE** natürlich mit dabei.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Buzz Monkey | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

TONY HAWK: RIDE



Text | Tom Sauer

Ab aufs Board und rein in die Halfpipe! Tony Hawk: RIDE macht euch zum Nachwuchs-Skater.

FAQs

Wow, der gefühlte 20. Teil der Tony Hawk-Reihe. Was ist dieses Mal so besonders?
Im Gegensatz zu den Vorgängern setzt der neueste Teil aufgrund des innovativen Skateboard-Controllers auf ein komplett neues Spielerlebnis. Erstmals steuert ihr das Spiel mit vollem Körpereinsatz.

Ein Skateboard-Controller? Klingt cool. Wie genau soll das funktionieren?
Das Design des Controllers orientiert sich an dem eines echten Skateboards, nur ohne Achsen und Rollen. Dank mehrerer Sensoren werden eure Tricks direkt ins Spiel übertragen.

Habe ich denn trotzdem die Möglichkeit, mit Wii-FB und Nunchuk zu spielen?
Da **RIDE** komplett auf den neuen Skateboard-Controller zugeschnitten wurde, ist es nicht möglich, andere Eingabegeräte zu benutzen. Nur zur Bedienung des Hauptmenüs wird die Wii-FB benötigt.

Das bedeutet, man benötigt zwei Skateboard-Controller für den Mehrspieler-Modus?
Theoretisch schon. Allerdings ist der Mehrspieler-Modus eher begrenzt und **RIDE** legt mehr Wert auf das Solospiel. Ihr könnt jedoch mit mehreren Leuten abwechselnd aufs Board steigen.

Hört sich alles ganz gut an. Doch der Spaß hat bestimmt seinen Preis?
Das Spiel wird nur in Verbindung mit dem Skateboard-Controller zum Verkauf angeboten. Dementsprechend ist der Preis auch nicht gerade niedrig. Die Wii-Version ist mit knapp 115 Euro die teuerste.

Stilvoll: Sobald der Stil-Balken aufgeladen ist, gibt es massig Bonuspunkte.

Bereits seit über zehn Jahren dürfen Videospieler virtuell in den Genuss des beliebten Trendsports kommen. Dank Skateboard-Legende Tony Hawk erscheint seit 1998 fast jedes Jahr ein neues Spiel der **Tony Hawk's Skateboarding**-Reihe. In den vergangenen Jahren brachte die Reihe kaum Veränderungen mit sich und mit **Skate** gibt es nun auch noch einen hochwertigen Konkurrenten aus dem Hause EA. Zeit für Activision und den „Birdman", sich was einfallen zu lassen. Und siehe da: **Tony Hawk: RIDE** versucht dieses Jahr nicht nur mit spielerischen Verbesserungen den Genrethron zurückzuerobern, sondern auch mit einem neuartigen Skateboard-Controller. Dieser lässt euch das Spiel mit eurem vollen Körpereinsatz steuern und so richtiges Skateboard-Feeling aufkommen. Zumindest sollte das so sein. Wir sind für euch aufs Board gestiegen und haben die innovative Spielidee ausprobiert.

Herausforderungen

Das Grundgerüst des Spiels bildet wie immer der Karriere-Modus. Ihr erstellt euren eigenen Skater und beweist euch in drei verschiedenen Modi. Im Speed-Modus gilt es, einen vorgegebenen Kurs so schnell wie möglich zu durchqueren und dabei bestimmte Checkpoints zu durchfahren. Euer volles Können ist im Trick-Modus gefragt, in dem ihr so viele Tricks wie möglich ausführen müsst, um den Highscore

Knifflig: Die Herausforderungen geben genau vor, welchen Trick ihr ausführen müsst.

zu knacken. Besonders motivierend gestalten sich die Herausforderungen: Hier habt ihr an bestimmten Stellen vorgegebene Tricks oder Aktionen zu bewältigen. Oftmals benötigt man mehrere Versuche, was jedoch nicht frustriert, sondern eher euren Ehrgeiz weckt. Je besser ihr in den verschiedenen Disziplinen abschneidet, desto mehr Session-Punkte erhaltet ihr. Diese werden benötigt, um neue Locations und Aufgaben freizuschalten. Allerdings mangelt es hier auch ein wenig an der Abwechslung, da sich dieses Prinzip durch das komplette Spiel zieht. Zwischen den Skate-Einlagen werdet ihr zudem mit netten Extras wie freischaltbaren Klamotten oder Skateboards für euren Skater belohnt. Und wer mag, kann natürlich auch ohne Zeit- oder Punktedruck in den verschiedenen Levels einfach drauflosrollen.

⊕ Innovativer Controller

Die größte Neuerung ist der Skateboard-Controller, mit dem sich **Tony Hawk: RIDE** steuern lässt. Das Design des Controllers ist dem eines echten Skateboards nachempfunden. Zudem verfügt der Controller an der Seite über das komplette Tastenfeld der Wii-FB samt Buttons und Steuerkreuz. Insgesamt gibt es vier verschiedene Sensoren im Board, die eure Bewegungen erkennen. So müsst ihr mit einem Fuß Schwung holen, das Board anheben, um einen Ollie auszuführen, es für einen Klickflip leicht neigen oder das Gleichgewicht für einen Manual halten. Auch Grabtricks werden von dem Board erkannt. Einziger Nachteil: Durch den neuen Controller wurde auch das Trick-Repertoire leicht eingegrenzt. Vor jedem Level wählt ihr aus, in welcher Richtung ihr auf dem Board steht – nur speichert das Spiel hier nicht ab, es merkt sich nicht, ob ihr Goofy oder Regular skatet.

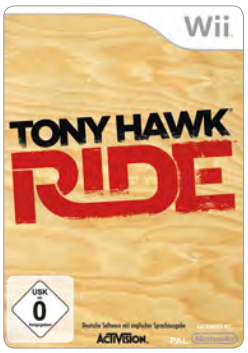
⊖ Erkennungsprobleme

Während die neuartige Steuerungsmethode im ersten Moment ziemlich spaßig wirkt, wird nach einiger Zeit klar, dass es doch nicht so gut funktioniert. Die Sensoren erkennen die Bewegungen oftmals falsch, erst viel zu spät oder im schlimmsten Fall überhaupt nicht. Das Ausführen von gezielten Tricks wird somit zur reinen Glückssache. Theoretisch könnte man das Board vor dem Fernseher auch einfach wild hin und her bewegen und so ohne Probleme den Highscore knacken. Immerhin gibt es drei Schwierigkeitsstufen. Während ihr auf „Casual“ die Fahrtrichtung nicht beeinflussen könnt und auf einer vorgegebenen Strecke unterwegs seid, offenbaren die beiden anderen Stufen die Schwächen des Controllers. Die Bewegungen werden viel zu träge ins Spiel übertragen und oftmals rollt man einfach nur im Kreis oder in eine ungewollte Richtung. Ihr habt also die Wahl: Entweder das Spiel spielt sich fast von alleine oder ihr müsst euch mit den Steuerungsmacken arrangieren.

⊕ Nette Präsentation

In Bezug auf die Technik macht die Grafik auch im Vergleich zur PlayStation-3- und Xbox-360-Version einen soliden Eindruck. Soundtechnisch erwartet euch ein guter und vor allem passender Soundtrack mit Künstlern wie Green Day oder Queens of Stone Age. Die restliche Präsentation ist **Tony Hawk**-typisch gut gelungen. Nette Zwischensequenzen mit Profi-Skatern und natürlich der Legende Tony Hawk, der euch höchstpersönlich im Intro begrüßt, treiben das Spielgeschehen voran. Etwas schwach präsentiert sich der Mehrspieler-Modus. Ihr könnt zwar abwechselnd aufs Board steigen, doch da wäre sicherlich mehr drin gewesen. ■

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 115,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Skateboard-Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-8
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • TOM SAUER

„Ich bin Tony Hawk. Nicht.“

Mein Vorurteil › Nette Idee mit dem Skateboard-Controller. Sieht spaßig aus, doch es wird sicherlich an der Umsetzung scheitern.

Die ersten Minuten in **Tony Hawk: RIDE** machen wirklich Spaß. Man bewegt sich auf dem Skateboard und die Figur im Spiel führt beliebige Tricks aus. Wahnsinn! Doch auf Dauer zeigen sich die Schwächen des Controllers. Die Bewegungserkennung ist viel zu ungenau und die Lenkung funktioniert fast überhaupt nicht. Gezieltes Skaten ist somit nicht möglich. Schade, da ich die Idee mit dem Controller ziemlich cool finde. Vielleicht klappt es ja mit der Fortsetzung. Vorerst solltet ihr euer Geld aber lieber in ein richtiges Skateboard investieren.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Motivierende Herausforderungen
- ⊕ Nette Präsentation
- ⊕ Guter Soundtrack
- ⊕ Innovativer Controller, …

CONTRA

- ⊖ … der nicht so gut funktioniert
- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Keine Steuerungsalternativen
- ⊖ Begrenzter Mehrspieler-Modus

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
59	51

Text | Markus Grundmann

WHEELSPIN

Räderdrehen!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Awesome Play | **Hersteller:** Bethesda Softworks | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

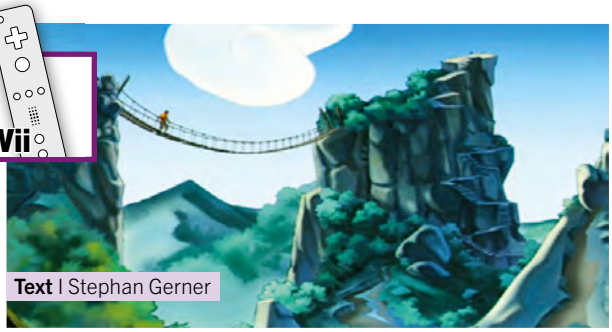
Mit **Wheelspin** erreicht uns ein futuristischer Fun-Racer für die Wii. Als Spieler hat man die Wahl zwischen den Modi Zeitfahren, Rennen und Kampf. Im Kampfmodus geht es im Gegensatz zu den anderen beiden Modi nicht darum, besonders schnell zu sein, sondern dem Gegner mit Waffen zuzusetzen. So schaltet ihr nach und nach neue Strecken frei. Durch die Steuerungs-Vielfalt, die **Wheelspin** erlaubt (Lenkrad, Wii-FB, Nunchuk, GameCube-Controller) können via Splitscreen bis zu acht Spieler an einem Rennen teilnehmen – falls ihr so viele findet. Besonders viel Spaß macht **Wheelspin** nämlich nicht. Sämtliche Möglichkeiten, das Spiel zu steuern, funktionieren äußerst ungenau – oft kippt euer Fahrzeug einfach ohne ersichtlichen Grund in irgendeine Richtung um oder stürzt aufs Dach, die Gravitation scheint sich beinahe beliebig zu verändern. Die Fahrphysik trägt auch nicht gerade zu einem gelungenen Rennerlebnis bei und gerade im Mehrspielermodus fängt das Spiel an, bis zur Unspielbarkeitsgrenze zu ruckeln. Zu allem Überfluss besteht die musikalische Untermalung des Spiels aus einer Mischung aus Eurodance-Tracks und etwas, das entfernt an Handyklingeltöne erinnert. Wer einen guten Funracer auf der Wii sucht, sollte definitiv bei **Mario Kart** bleiben! ■

CONTRA

- Miese Steuerung
- Unlogische Fahrphysik
- Veraltete Grafik
- Soundtrack erinnert an DJ Bobo

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
42	40

Achtfache Spielerzahl, halb so viel Spaß: Das Bild zeigt den irren Grad an Verwirrung, der im Mehrspielermodus herrscht.



Text | Stephan Gerner

RUNAWAY – THE DREAM OF THE TURTLE

Runter kommen sie immer!

Genre: Adventure | **Entwickler:** Focus Home Interactive | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

Vor zwei Jahren erschien **Runaway – The Dream of the Turtle** für den Nintendo DS. Jetzt kommt das gleiche Spiel noch einmal für die Wii. Ihr steckt in der Rolle des jungen Brian, dessen Abenteuer damit beginnt, dass er einen Flugzeugabsturz überlebt und sich allein mitten im Dschungel wiederfindet. Die Mitreisenden sind spurlos verschwunden und auch Brian muss nun erst mal seinen Weg aus diesem Urwald heraus finden.
Ihr steuert **Runaway** wie ein klassisches Point&Click-Adventure, indem ihr einen Zeiger über den Bildschirm bewegt und ausprobiert, welche Dinge ihr anklicken könnt. Die Items aus dem Inventar könnt ihr mit anderen Objekten kombinieren, um so diverse Rätsel zu lösen, die teilweise echt knifflig sind. Mit der Zeit nervt es etwas, dass ihr oft zu bereits besuchten Orten zurückkehren müsst, um nach neuen Items zu suchen, die beim ersten Mal noch nicht dort waren. Außerdem ist es schade, dass ihr den Zeiger nur mit der Pointer-Funktion der Wiimote bewegen könnt. Das funktioniert zwar gut, aber wenn ihr länger zockt, kann es anstrengend sein, die Wii-FB immer zielgerichtet auf den Bildschirm zu halten. Eine optionale Steuerung per Nunchuk wäre besser gewesen. Trotzdem wird euch **Runaway** einige Abende lang fesseln. ■

PRO

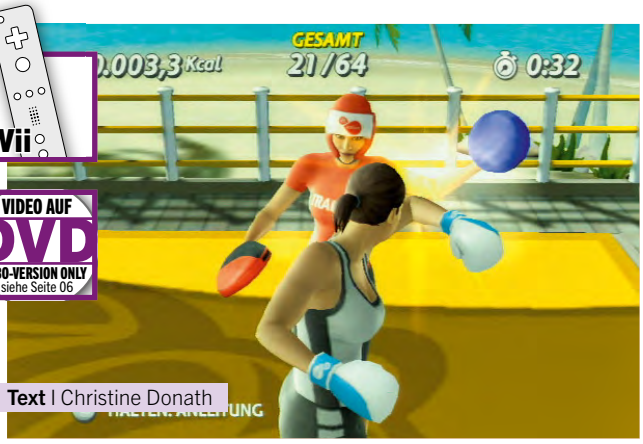
- Spannendes Adventure
- Knifflige Rätsel

CONTRA

- Nervige Rumlauferei
- Steuerung kann ermüden

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

Unheimliche Begegnung: Am Rand des Urwalds stoßt ihr auf eine Militärbasis. Sind es Freunde oder Feinde? Findet es heraus!



VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Text | Christine Donath

EA SPORTS ACTIVE: MEHR WORKOUTS

Das ist nichts für Couch-Potatoes!

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Vancouver | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

Was **Wii Fit Plus** kann, kann **EA Sports Active: Mehr Workouts** schon lange. Dieses Fitnessprogramm kommt deutlich professioneller daher als sein Vorbild aus dem Hause Nintendo. Es werden Ziele gesetzt, die wesentlich stärker auf körperliche Fitness ausgelegt sind und den Spieler so richtig ins Schwitzen bringen. Dutzende Übungen (beispielsweise für Arme, Beine, Bauch oder Rücken) können einzeln oder kombiniert in einem intensiven Workout durchgeführt werden, das von 10 bis 60 Minuten reichen kann. Zur Seite steht einem dabei entweder ein weiblicher oder ein männlicher Trainer, der jede Übung im Detail vorführt, ehe es ans Eingemachte geht. Hat man vorher allerdings noch nie wirklich Sport betrieben, wird einen dieses Spiel schnell an die körperlichen Grenzen treiben. Für viele Übungen werden zudem der Beingurt und das Gummiband aus dem ersten **EA Sports Active** benötigt, die man auch separat erstehen kann. Doch Vorsicht, das Sportutensil kann schnell reißen! Wer sich ein Gummiband aus einem Sportgeschäft besorgt, wird länger Freude an **EA Sports Active: Mehr Workouts** haben. ■

PRO
- Intensive Workouts
- Breite Auswahl an Übungen

CONTRA
- Bewegungserkennung
- Instabiles Zubehör

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	83

Text | Tom Sauer

NBA 2K10

Ist die 24-Sekunden-Frist abgelaufen?

Genre: Basketball | **Entwickler:** Visual Concepts | **Hersteller:** 2K Games | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

Basketball ist ein Sport, bei dem es besonders auf Eigenschaften wie gute Ballkontrolle, perfektionierte Technik und Präzision ankommt. Doch treffen all diese Attribute auch auf **NBA 2K10** zu? Zunächst mal zu den Pluspunkten des Spiels: **NBA 2K10** bietet die offizielle Lizenz der NBA und somit alle Mannschaften plus eine Auswahl an Allstar- und Draft-Teams. Das heißt, ihr dürft gepflegt Körbe mit bekannten Stars wie LeBron James, Carmelo Anthony oder Kobe Bryant werfen. Zusätzlich enthält das Spiel eine Menge verschiedene Spielmodi. Egal ob ein schnelles Spiel mit zwei beliebigen Mannschaften, eine komplette Saison, Play-offs oder Trainingseinheiten, für Abwechslung ist gesorgt. Auf dem Feld sieht es dagegen anders aus: Die in Wii-FB-Gefuchtel ausartende Steuerung trübt das ohnehin schon recht eintönige Gameplay unnötig. Grafisch gehört der Basketball-Titel zu den schlechteren Sportspielen für die Wii-Konsole. Wenigstens überzeugt der Soundtrack mit bekannten Künstlern wie The Game oder Kanye West. ■

PRO
- Großer Umfang mit NBA-Lizenz
- Guter Soundtrack

CONTRA
- Überladene Steuerung
- Unzeitgemäße Grafik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	66

DS

SOLO HIT N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Erhältlich

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Text | Christoph Kraus, Viktor Eippert

Achtung, Herrschaften, der Zug hat soeben die Endstation Hyrule erreicht. Bitte alle aussteigen – und bloß Schild und Schwert nicht vergessen. Es könnte gefährlich werden!

FAQs

In welchem Gebiet ist das neue Zelda angesiedelt?
Der Anfang von **Spirit Tracks** erinnert nur entfernt an eine **Zelda**-Episode: Link trägt ausnahmsweise nicht sein charakteristisches grünes Gewand, sondern eine Schaffner-Uniform. Auch die Welt, in der er sich befindet, ist sehr stark an unsere eigene Umwelt angelehnt – zunächst ist der Gedanke an die Hyrule-Region eher abwegig. Aber dann geht alles ganz schnell: Wir marschieren ins Schloss, treffen Prinzessin Zelda, ziehen Links typische Kleidung an und machen uns mit dem altbekannten **Zelda**-Spielprinzip wieder vertraut. Die ersten Spielminuten von **Spirit Tracks** dienen also erneut als gut inszenierte Hinführung zur Geschichte, bringen uns die verschiedenen Charaktere näher und erklären uns die Steuerung.

Worum geht es in Spirit Tracks überhaupt?
Diesmal treten zu Beginn des Spiels wesentlich mehr Figuren in Erscheinung, als es in den Vorgängern der Fall war. Der böse König Marardo sorgt mit seinem Plan, den Körper von Prinzessin Zelda zu übernehmen und ihn zweckzuentfremden, für Wirbel. Shiene, die Wache über den Turm der Götter, fungiert als gute Seele und versorgt Link mit allen notwendigen Informationen, die er für sein Abenteuer braucht. Doch welche Funktion übernimmt eigentlich der schrullige Minister Glaiss? Seine Rolle ist zunächst unklar, doch sehr schnell wird offensichtlich, dass er der eigentliche Strippenzieher hinter Prinzessin Zeldas „Körper-Kidnapping“ ist. Links Aufgabe ist es nun, die heiligen Schienen zu finden, das Land Hyrule wieder befahrbar zu machen und das Übel aus der Welt zu schaffen.

Wie sieht es mit Nebenaufgaben aus? Gibt es viele davon?
Wer fleißig Hyrule mit seinem Zug bereist, findet auch ein paar Nebenaufgaben und andere motivierende Elemente. Über das ganze Land sind beispielsweise Hasen, Stempel, unzählige Schatzkisten, aber auch ein paar kleine Nebenereignisse verteilt. Wenn ihr gerade die Schienen entlangfahrt, solltet ihr immer auf Bahnsteige achten. Haltet ihr dort an, offenbaren sich euch neue Orte, Dörfer und abgelegene Gegenden. In den Dörfern begegnen euch natürlich allerhand Händler und Nebenfiguren. Die meisten geben zwar nicht viele Informationen preis, aber von ein paar wenigen bekommt ihr Tipps zu eurer derzeitigen Aufgabe oder kleine Quests. Allgemein gilt: Der aufmerksame Beobachter wird belohnt!

Ich habe Phantom Hourglass gespielt. Was gibt es Neues?
Auf den ersten Blick möchte man meinen, dass **Spirit Tracks** nicht viel mehr ist als ein **Phantom Hourglass 1.5** – doch der Eindruck täuscht. Nicht nur wurde das Fortbewegungsmittel ausgetauscht, auch die Story dreht sich um ganz andere Aspekte. Die Eigenheiten der verschiedenen Charaktere haben einen viel höheren Stellenwert und auch deren Bedeutung im weiteren Spielverlauf ist vor allem am Anfang zunächst unklar. Dass die Entwickler auf dasselbe technische Grundgerüst setzen, ist nur logisch – schließlich war **Phantom Hourglass** bereits ein grafisch anspruchsvolles DS-Spiel, das Akzente setzen konnte. Die Programmierung einer neuen Engine wäre bloß Zeitverschwendung gewesen.

Erzählt mir mehr vom Drumherum!
Schaut man sich die Verpackung des neuen Action-Adventures an, fällt sofort das fehlende „Wi-Fi Connection“-Logo auf. Der Duellmodus ist also diesmal nur mit kabelloser Lokalverbindung spielbar, nicht mehr über die große, weite Welt des Internets. Bei den Spielständen wurde indes nichts verändert: Mit zwei Speicherplätzen ist **Spirit Tracks** weiterhin anständig bemessen. Die Art des Speicherns ist ebenfalls löblich: Befindet man sich nicht gerade in einer Zwischensequenz oder in einem Bossgefecht, lässt sich der Fortschritt jederzeit absichern. Außerdem gibt es Steuerungsmodi für Links- und Rechtshänder. Dass beim Einsatz der Flöte des Landes das Mikro eingesetzt wird, rundet die Sache ab.

GUTE REISEN, SCHLECHTE REISEN

Manch einer empfand es als nervig, andere dagegen als die perfekte Art des Reisens in tragbaren **Zelda**-Spielen. Die Rede ist vom Von-Insel-zu-Insel-Schippern in **Phantom Hourglass**. In unserem damaligen Test kritisierten wir die recht langen Wege, bis man von einem Gebiet ins andere gefahren ist. Und auch das geringe Gegneraufkommen während dieser Reisen befanden wir im Test in Ausgabe 09/2007 als nicht gerade spielspaßzuträglich. Diese spielerischen Makel haften **Spirit Tracks** ein Stück weit noch immer an, aber dem neuen Teil kommen einige Faktoren zugute:

Bahn frei: Hier wird Link gerade in seinen Beruf als Schaffer eingewiesen. Der Zug steht schon am Gleis!

Alles unter Kontrolle: Leisten am rechten und unteren Bildschirmrand regeln die Bedienelemente.

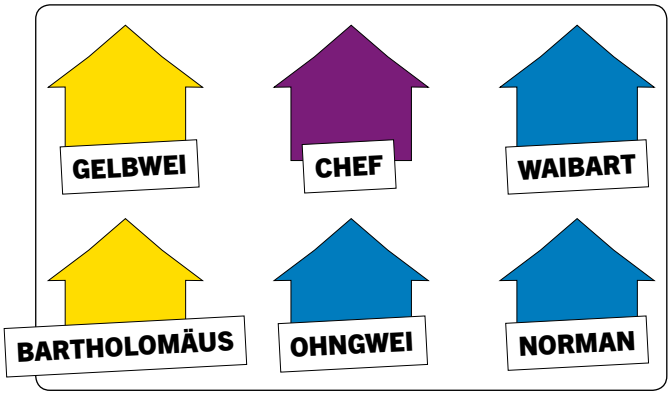
Das Schienennetz in **Spirit Tracks** ist viel starrer als die freie Erkundungsroute in **Phantom Hourglass**: Wo es früher möglich war, jeden einzelnen Zentimeter der Landkarte einzeln zu bereisen, gibt es jetzt nur noch festgelegte Stationen innerhalb des Schienennetzes. Man mag zwar einwenden, dass somit zwar die Freiheit stark eingeschränkt wird, aber jeder Nörgler muss den Entwicklern zugutehalten: Durch diese Entscheidung erhöht sich die Übersicht auf der Karte maßgeblich.

Aller Anfang ist schwer! Auch wir waren ziemlich überfordert, als plötzlich zwei gegnerische Züge menschliche Gestalt annahmen und mit grimmigen Augen auf unseren eigenen Bummelzug zurasten. Sobald also ein Aufprall droht, gilt es, gute Nerven zu bewahren. Ihr müsst dann auf die Übersichtskarte (auf dem oberen Bildschirm) schauen und euer Tempo so regeln, dass ihr nicht mit den fremden Zügen kollidiert. Dieses strategische Spielelement sorgt dafür, dass die Bahnfahrten in **Spirit Tracks** viel spannender sind als damals die Bootstouren in **Phantom Hourglass**.

Der nächste Punkt schließt nahtlos an den letzten an. Denn auch wenn während der Fahrten im neuen **Zelda**-Ableger viel mehr passiert als im letzten DS-Teil, so wiederholen sich manche Abschnitte einfach zu häufig. Ein Beispiel: Wir sollen unbedingt ins Schneetal reisen, um dort ein geschichtsrelevantes Rätsel zu lösen, das uns in den neuen Tempel bringt. Aber dummerweise versperren zwei gegnerische Züge den Weg. Wir schaffen diesen Abschnitt selbst beim fünften Versuch nicht – und müssen immer wieder von vorn beginnen. Diese Wiederholungen nerven unnötig, da man die Zugfahrt in dieser Szene nicht überspringen kann.

1A RÄTSEL – HIER DÜRFT IHR MITKNOBELN!

Ohne Rätsel kommt kein **Zelda**-Abenteuer aus, das ist auch bei **Spirit Tracks** nicht anders. Enthalten sind aber nicht nur vertraute Schalter- und Kombinationsrätsel, sondern auch intelligente Partnerrätsel, in denen ihr euch mit den Phantomen verbündet. Schon vor dem ersten Tempel machen wir erste Bekanntschaft mit ihnen. Sie helfen uns beispielsweise, über Stachelfallen und heiße Lavaseen zu kommen. Selbst als Trage kann Link sie nutzen, um an höher gelegene Schätze, Schalter oder Schlüssel zu gelangen. Die Steuerung ist dabei sehr intuitiv: Wir können jederzeit zwischen Link und dem Phantom wechseln. Die Kommandos gehen dabei per Touchpen geschmeidig von der Hand. Doch auch die altbekannten Rätsel machen unglaublich Spaß und sind stets fair und gut beschrieben. Die Entwickler kreierten aber auch Rätseltypen, die sich vom **Zelda**-Standard abheben. Wir beschreiben euch eines davon:



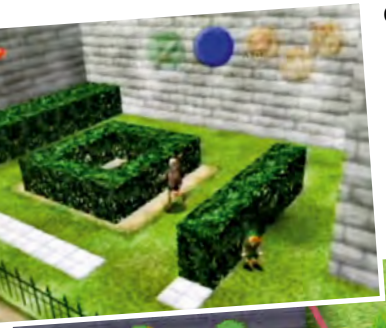
In der Skizze seht ihr das Dorf der Anouki, einem Schneevolk, dessen Angehörige ein Hirschgeweih tragen. Der Häuptling namens Chef bittet euch darum, Monsterjagdtrupps mit je zwei Mitgliedern des Dorfes zu erstellen. Doch alle Anouki haben eigene Vorlieben und Abneigungen. Bringt die Paare so zusammen, dass alle mit ihrem Partner zufrieden sind. Wer gehört zu wem? Hier sind die Tipps:

Gelbwei (gelb) mag keine blauen Klamotten und halbe Geweihe.
Chef (lila) ist nicht pingelig und mit dem zufrieden, der übrig bleibt.
Waibart (blau) mag niemanden, der ein noch tolleres Geweih hat als er selbst.
Bartholomäus (gelb) mag keine prächtigen Geweihe.
Ohngwei (blau) mag die Farbe Gelb nicht.
Norman (blau) mag keine Teamgenossen mit Bart.

Kreativ, nicht wahr? Eine solche Art von Rätsel erinnert eher an die **Professor Layton**-Serie als an ein **Zelda**-Abenteuer. Wir begrüßen es, dass Nintendos Designer mit den Puzzles herumexperimentieren und nicht ständig auf der Stelle treten, indem sie die immer gleichen Schalterrätsel integrieren.

EINMAL ZELDA, IMMER ZELDA

Beim Spielen von **Spirit Tracks** stellten sich bei uns mehrere Déjà-vu-Erlebnisse ein. Wir verraten euch, welche Passagen uns weshalb an den N64-Meilenstein **Ocarina of Time** erinnerten!



Ganz am Anfang des DS-Abenteuers schleichen wir durch den Schlosshof von Prinzessin Zelda (Bild unten) und müssen das holde Blaublut aus dem Gemach lotsen, ohne dass sie von den Wachen erkannt wird. Die Stelle ähnelt stark dem Abschnitt aus **Ocarina of Time**, in dem wir unerkannt ins Innere des Schlosses eindringen (Bild oben). Allerdings war Link früher noch alleine unterwegs und hatte niemanden im Schlepptau, den er eskortieren musste.

Kaum hat Link die Abschlussprüfung als Bahnschaffner bestanden, kann er Hyrule nach Belieben erkunden. Er wird schon bald zu den Verlorenen Wäldern geschickt, doch die Reise dorthin stellt sich als äußerst kniffelig heraus: Weicht er von einer bestimmten Route ab, wird er wieder ganz an den Anfang geschickt. Auch dieses „Trial and Error"-Prinzip ist uns aus dem mysteriösen Nebelgebiet in **Ocarina of Time** bekannt! In **A Link to the Past** gab es die Verlorenen Wälder ebenfalls. Wir finden es gut, dass die Entwickler an bewährten Traditionen festhalten und den Fans viele lieb gewonnene Elemente in leicht variierter Form erneut präsentieren.

Musikinstrumente in **Zelda**-Spielen haben sich mittlerweile bewährt. Und was beim Nintendo-64-Meisterwerk die Okarina der Zeit (siehe Bild) war, ist bei **Spirit Tracks** die Flöte des Landes. Auf der Pfeife aus dem DS-Spiel kann Link allerdings nur magere fünf Lieder trö-ten, während er früher mehr als doppelt so viele beherrschte. In dieser Hinsicht ist **Spirit Tracks** dem N64-Epos also unterlegen.

KOLOSSALE BOSSE

Ein kolossales Spiel erfordert kolossale Bosse! Wie gewohnt wird jeder Tempel von einem mächtigen Endgegner bewacht, welcher die heiligen Siegel schützt. Wer ein Siegel haben will, muss natürlich an dem Brocken vorbei. Kaum haben wir uns fleißig durch den Waldtempel gekämpft und sind an der Spitze angekommen, erscheint ein gigantischer Hornkäfer auf der Bildfläche. Dieser versucht uns in bestimmten Intervallen zu rammen oder stürzt sich auf uns herab. Wer dieses Gefecht lebendig verlassen möchte, nutzt seine im Tempel erlangte Luftkanone geschickt: Der schwer gepanzerte Riesenkäfer ist nur am Hinterleib verwundbar. Doch dieser sondert giftige Dämpfe ab, welche man zunächst wegpustet. Danach beginnt das muntere Schwertschwingen. Dem Käfer gefallen unsere Prügel gar nicht und er hebt dann sogar ab und bewirft uns mit kleinen Raupenmonstern. Wenn wir diese mit dem Schwert treffen, zwirbeln sie sich zu Kugeln zusammen. Nun warten wir noch darauf, dass uns der Hornkäfer mit einem Sturmangriff von der Bildfläche wischen will, um ihm eine dieser gefangenen Kugeln entgegenzupusten. Bei Kontakt explodieren sie und der Käfer guckt dumm aus der Wäsche! Uns hat das gewohnte Einbeziehen aller Items – wie der Luftkanone – bei den Boss-Fights sehr gefallen und Nintendo knüpft damit weiter an seine Traditionen an. So mussten wir immer erst herausfinden, welchen Schwachpunkt unser Gegenüber eigentlich hat und wie wir vorgehen mussten. Die bekannten Zwischenbosse bewachen erneut Truhen mit Items, Schlüsseln oder besonders vielen Rubinen.

WIE GUT SIND DIE MEHRSPIELER-DUELLE?

Wer das Hauptabenteuer entweder vollständig hinter sich gebracht hat oder keine Lust mehr hat, noch einen Tempel zu absolvieren, kann die Zeit bis zum nächsten Endboss mit dem Duellmodus überbrücken. Bis zu vier DS-Krieger treten hier in sechs Arenen gegeneinander an und versuchen, die meisten Kristalle zu ergattern. Aber die Areale sind nicht bloß einfach herkömmliche Labyrinthe, sondern viele zusätzliche Elemente (wie Lava-Becken, die sich stetig füllen oder rutschige Eisflächen) bringen eine gute Portion Action ins Spiel. Hier kommentieren alle Redakteure, die den Mehrspielermodus selbst erprobt haben, was sie von ihm halten:

Christoph kommentiert:
*Dank seiner sechs Areale – alle mit unterschiedlicher Thematik – und des Einzelkartenmodus für bis zu vier Spieler sind die Mehrspieler-Duelle allemal eine Runde wert. Der Schadenfreude-Faktor ist besonders stark ausgeprägt, wenn ein Mitspieler im Beisein seiner Konkurrenten von einem Phantom erfasst wird, kurz bevor er sich den wertvollen, großen Rubin unter den Nagel reißen kann. Allerdings ist die Langzeitmotivation der Schwertduelle nicht allzu hoch: Nach vier Spielrunden hatte ich keine Lust mehr, noch einen Level auszuprobieren. Somit ist der Mehrspieler-Aspekt beim neuen **Zelda** zwar vorhanden, aber letztlich nur Beiwerk. Das hatte ich aber exakt so erwartet.*

Viktor denkt:
Also, ich hatte mächtig Spaß dabei, den Kollegen die Triforce-Symbole vor der Nase wegzuschnappen und Fallen in den Arealen zu platzieren. Als Zeitvertreib für zwischendurch taugt der Duellmodus allemal und besonders zu viert macht es Spaß. Jedoch fehlen mir weitere Spielmodi und mehr Abwechslung, da es nach zwei bis drei Partien am Stück doch eintönig wird. Als Beiwerk auf jeden Fall super, aber mehr auch nicht!

Markus meint:
Der Duellmodus ist ein nettes Spielchen für zwischendurch, kann aber nicht wirklich als Multiplayer-Modus des eigentlichen Spiels betrachtet werden – dazu fehlt einfach der nötige Tiefgang. Weil aber zum Spielen nur ein DS-Modul benötigt wird, ist das nicht weiter tragisch. Eine schöne Dreingabe ist der Duellmodus allemal. Allzu oft werde ich ihn allerdings – wie meine Kollegen auch – nicht nutzen.

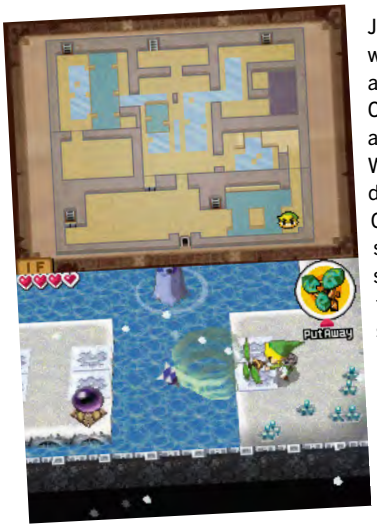
WOHLFÜHLSTEUERUNG

Hier wird große Performance aus dem kleinen Gerät geholt! Von Anfang an steuert sich **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** butterweich und absolut selbsterklärend. Neulinge finden sich dank ausführlichster Erklärungen ebenfalls sofort zurecht und kein Wunsch bleibt offen. Ihr spielt das gesamte Spiel mit eurem Stylus und führt wie in **Phantom Hourglass** alle Attacken damit durch. Um anzugreifen, tippt ihr lediglich das Monster an – und zack! Auch Schwünge und die Rundumattacke klappen einwandfrei. Bewegt werden Link, Zelda und die Phantome mit für den Stylus typischen Linien, was ebenfalls super läuft.

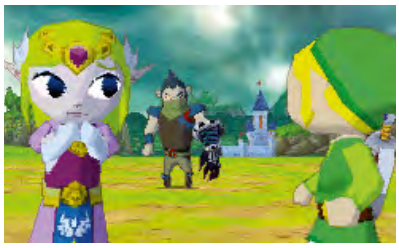
Blasebalg: Besonders toll finden wir die Handhabung der Flöte und der Luftkanone. Um eine Melodie mit der „Flöte des Landes“ zu spielen, haltet ihr mit dem Stylus die entsprechenden Töne des Instrumentes und pustet in das Mikrofon. Das ist nicht nur eine tolle Idee, sondern macht auch jede Menge Spaß! Und keine Sorge, ihr müsst dafür nicht unbedingt musikalisch sein. Das Spiel verlangt euch zu keinem Zeitpunkt Meisterleistungen ab. Ähnlich klappt es mit dem Wirbelwind: Ziel anvisieren, einmal pusten und schon wirbelt eine kleine Windhose in diese Richtung.

Eine Zugfahrt, die ist lustig …: Bei den Zugfahrten geht es auch immer schön einfach zur Sache. Einmal mit dem Stylus auf den Bildschirm getippt und eure Kanone feuert erbarmungslos los. Weichen, Fahrgeschwindigkeit und auch die Hupe steuern sich kinderleicht. Mit dem Touchpen in der Hand kann in **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** absolut nichts schiefgehen!

VIELE STARKE KLEINIGKEITEN



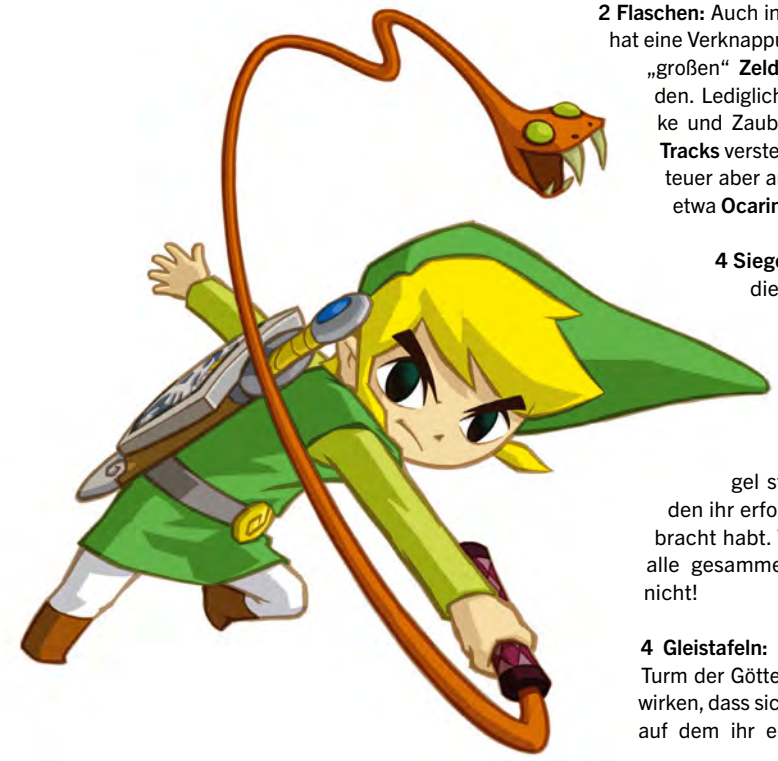
Jeder weiß: Erst die kleinen Dinge machen das Leben so richtig lebenswert. Und auch in **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** verhält es sich nicht anders. Die Welt strotzt nur so vor lustigen kleinen Gimmicks, drolligen Charakteren, netten Details und tollen Witzen. Könnt ihr euch ein großes, angsteinflößendes Phantom vorstellen, das sich vor Mäusen fürchtet? Wahrscheinlich genauso wenig wie wir. Doch bevor ihr euch nun wundert, es hat alles seine Richtigkeit: Euer Helferphantom wird nämlich vom Geist der Prinzessin gesteuert. Und Prinzessinnen sind bekanntlich nicht sehr gut auf Mäuse zu sprechen. Auch absolut super: ein Minister, der sich als Bösewicht herausstellt und Glaiss heißt, sowie eine alte Wächterin mit dem Namen Shiene. Auch die Dialoge sind teilweise sehr lustig, z. B. wenn Prinzessin Zelda einen ausgewachsenen hysterischen Anfall erleidet, sobald sie erfährt, was Glaiss mit ihrem Körper vorhat. Oder die schrulligen Kommentare von Schiene, welche uns ständig zum Schmunzeln verleiten. Super ist auch der Postbote, der wieder mit von der Partie ist. An jeder Ecke gibt es kleine Dinge, die in der Summe die von uns geliebte Zelda-Atmosphäre erschaffen und auf die wir unter keinen Umständen verzichten wollen!



SAMMELWAHNSINN

Flaschen, Herzcontainer, Lieder, Gleistafeln, Siegel, Hasen, und, und, und: Das neue **Zelda** strotzt vor Gegenständen, die Link auf seiner Reise weiterhelfen! Wir listen auf, welche Sammlerstücke es gibt, was sie im Spiel bewirken und wie sie sich auf die Langzeitmotivation auswirken:

5 Musikstücke: Die „Flöte des Landes" ist das Äquivalent zum Dirigentenstab aus **The Wind Waker** und entscheidend, um bestimmte Rätselpassagen zu lösen. Die Tröte wird lustigerweise benutzt, indem ihr ins DS-Mikrofon pustet. Die Lieder erlernt ihr im Verlauf der Story, wenn ihr bestimmte Abschnitte erreicht.



16 Schätze: Manche von ihnen liegen einfach so in den Schatzkisten herum, andere bekommt ihr nur gegen Bares von einem Händler. Die Schätze könnt ihr gewinnbringend verkaufen und kabellos mit Freunden tauschen. Lustig: Auch ein Sternensplitter aus **Super Mario Galaxy** ist dabei!

13 Herzcontainer: Im Gegensatz zu den regulären Heimkonsolen-**Zelda**-Spielen gibt es bei **Spirit Tracks** keinerlei Herzhälften mehr, lediglich ganze Container. Diese Entscheidung finden wir als **Zelda**-Kenner sehr schade, schließlich war die Herzsuche immer ein großer Motivationsfaktor.

2 Flaschen: Auch in puncto Flaschenvorrat hat eine Verknappung im Vergleich zu den „großen" **Zelda**-Episoden stattgefunden. Lediglich zwei Gefäße für Tränke und Zauberwasser sind in **Spirit Tracks** versteckt. Dafür ist das Abenteuer aber auch nicht so episch wie etwa **Ocarina of Time**.

4 Siegel: Sie sind relevant für die Geschichte des Spiels und entsprechen in etwa den Triforce-Fragmenten, die Link in **Ocarina of Time** sammeln musste. Jedes Siegel steht für einen Tempel, den ihr erfolgreich hinter euch gebracht habt. Was passiert, wenn ihr alle gesammelt habt? Verraten wir nicht!

4 Gleistafeln: Diese bekommt ihr im Turm der Götter ausgehändigt; sie bewirken, dass sich der Kartenausschnitt, auf dem ihr euch bewegt, erweitert. Haben die Gleistafeln ihre Zauberkraft zurückerhalten, erscheinen die Schienen wieder im Land und ihr könnt mit dem Zug darübertuckern.

8 Zugteile pro Eisenbahn: Genauso wie es bei **Phantom Hourglass** möglich war, seinen Kahn aufzumotzen, könnt ihr bei **Spirit Tracks** euren Zügen einen neuen Look verpassen, inklusive sinnvoller Veränderungen wie einer verbesserten Kanone oder einer robusteren Wand.

7 Rätselrelevante Items: Neben Schild und Schwert sind sieben weitere Gegenstände in den Tempeln versteckt, die fürs Weiterkommen unbedingt erforderlich sind. Habt ihr Enterhaken, Bumerang, Wirbelwind und die vier anderen Items entdeckt, ist euer Sammelsurium (endlich) komplett!

Briefbögen: Jeweils im Mehrfachpack könnt ihr das Schreibzeug erstehen und dann die Schriftstücke in den nächsten Briefkasten werfen. Wer weiß, vielleicht werdet ihr eines Tages für eure Mühe belohnt …?

Hasen: Hierbei handelt es sich um eine Nebenaufgabe, die etwa nach drei Stunden Spielzeit beginnt. Im Hasenland könnt ihr die auf den Zugstrecken eingefangenen Karnickel abliefern und euch auf die Schulter klopfen lassen.

Stempel: Opa Niko händigt euch ein Stempelbuch aus und bittet euch, es zu vervollständigen. Vergleichbar sind die Stempel am ehesten mit den Goldmünzen aus **New Super Mario Bros. Wii** – ihr braucht sie zwar nicht unbedingt fürs Weiterkommen, aber sie erfreuen das Sammlerherz ungemein. Und eingefleischte Spieler wollen sowieso ALLES entdecken!

ALLES NUR RECYCELT?

Tradition wird bei der **The Legend of Zelda**-Serie großgeschrieben – und das schon seit mehr als 20 Jahren. Wir verraten euch, wie viel Bewährtes in **Spirit Tracks** steckt und welche Neuerungen im neuen DS-Epos zu finden sind!

Kampfsystem: Einfacher Schlag, Horizontalschlag und Rundumhieb: Kennt man alles schon, gehört aber irgendwie auch alles zu **Zelda** dazu. Große Innovationen in puncto Kampfsystem konnten wir nicht entdecken, höchstens die Benutzung des Wirbelwinds durch Pusten ins DS-Mikrofon ist neu. Der Vorteil dabei, dass die Entwickler am Bewährten festhalten: Ihr braucht keinerlei Eingewöhnungszeit und findet euch super zurecht.

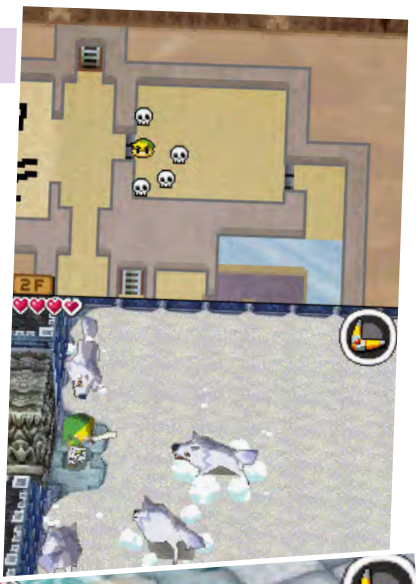
Items: Bombenfrüchte sind ein alter Hut im **Zelda**-Universum. Der Bumerang kommt auch ständig zurück! Und die Panflöte kennen wir doch auch irgendwoher?! Ebenso sind die Postkarten wieder mit von der Partie. Neu sind hier eigentlich nur die Schätze, welche aber für das Fortkommen nicht relevant sind.

Rätsel: In welcher Reihenfolge muss ich die Schalter aktivieren? Wo schiebe ich den Block hin, damit die Tür sich öffnet? Wie lange ich an den Schlüssel? Lauter Fragen, die sich **Zelda**-Spieler schon seit Anbeginn der Serie häufig stellen. Ganz neu ist dabei allerdings die Zusammenarbeit mit den Phantomen.

Bosskämpfe: Große Brocken mit versteckten Schwachpunkten und festen Verhaltensmustern. Nur wer seine ganze Ausrüstung richtig einsetzt, gewinnt. Kennen wir auch schon seit jeher.

Tempel und Siegel: Ständig muss man in verschiedene Tempel, um irgendwelche Siegel oder Ähnliches zu suchen. Dieses Prinzip seit dem allerersten **Zelda**-Game ist ein fester Bestandteil der Serie.

Das Fazit: Links neues Action-Adventure enthält Unmengen an bekannten Spielelementen, doch stört uns das? Nicht im Geringsten! Denn es fühlt sich sofort an wie **Zelda**, es sieht aus wie **Zelda** und es spielt sich wie **Zelda**. Jeder Serienkenner wird dieses Spiel ohne Wenn und Aber durchzocken und glücklich damit sein. Das Konzept mit den etablierten Genre-Zutaten geht auch in **Spirit Tracks** wunderbar auf!



INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	–/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Touchpen (die Tasten können nur im Menü eingesetzt werden)

SONDERFUNKTIONEN
Mikrofon zur Bedienung von Items, Item-Tausch mit Freunden

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	4
MULTI-KARTEN-SPIEL	4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„In diesen Zug steigt man gern ein!“

Mein Vorurteil › Die Wirtschaftskrise zwingt nun auch die **Zelda**-Entwickler dazu, alte Spielelemente noch mal zu verwerten. Ich bekomme nichts Neues vorgesetzt.

Recycling gab es schon einmal in der **Zelda**-Serie. Doch bei **Majora's Mask**, das auf dem Grundgerüst von **Ocarina of Time** basiert, brachte die Herausforderung, in 72 Stunden alle Aufgaben zu lösen, frischen Wind ins Gameplay. Bei **Spirit Tracks** sind es nun die Phantome, die das Spiel von seinem Vorgänger **Phantom Hourglass** unterscheiden. Und das ist definitiv gelungen. Für meinen Geschmack sind einige Tempel zwar zu einfach, dafür wurde die Anzahl sammelbarer Gegenstände konsequent erhöht. Für mich besonders wichtig: Die Übersetzung ist bravourös gelungen und glänzt mit Wortspielen wie Shiene, Glaiss oder Delok als Namen der Nebendarsteller.

DIE MEINUNG • VIKTOR EIPPERT

„Hier kommt der DS in Fahrt!“

Mein Vorurteil › Die Zugfahrten könnten ganz schön nerven, wenn sie zu häufig vorkommen. Vielleicht liegt die Skepsis an meiner Deutsche-Bahn-Antipathie?

Direkt nach den ersten Minuten hat mich **Spirit Tracks** in seinen Bann gezogen. Wer mir den DS abnehmen wollte, hatte danach Biss- und Kratzspuren am ganzen Leib! Am besten gefällt mir das unverwechselbare **Zelda**-Feeling, welches sich sofort einstellt und dauerhaft anhält. Selbst die Pusterei war witzig, obwohl ich normalerweise nicht unbedingt für solche Features zu haben bin. Ein durchweg gelungenes **Zelda**, das mich so schnell nicht mehr loslässt!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Hervorragende Atmosphäre
- ⊕ Exzellente Touchpen-Steuerung
- ⊕ Witziger Mikrofon-Einsatz
- ⊕ Wahnsinnig viele Sammel-Items
- ⊕ Sehr gute deutsche Übersetzung
- ⊕ Spannende Zugfahrten …

CONTRA

- ⊖ … die sich aber oft wiederholen
- ⊖ Mehrspielerduelle nur Dreingabe

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	76

In einem lauschigen Hotel in London trafen wir den Zelda-Produzenten zum Gespräch. Mit uns plauderte Eiji Aonuma über **Spirit Tracks**, Links nächstes Wii-Abenteuer, sein leidenschaftliches Hobby – und nebenbei lüftete er noch ein lange gehütetes Geheimnis aus **Ocarina of Time**.

INTERVIEW MIT EIJI AONUMA

N-ZONE: Aonuma-san, es ist eine Ehre, Sie zu treffen. Sie haben vor 21 Jahren bei Nintendo angefangen und sind seit Ocarina of Time maßgeblich an der Weiterentwicklung der Zelda-Serie beteiligt. Können Sie uns verraten, wie Ihr typischer Arbeitstag aussieht? Wann stehen Sie auf, wie verläuft Ihr Tag im Büro und wann kommen Sie wieder nach Hause?

Aonuma: Ich bin bei uns in der Familie meistens der Erste, der morgens aufwacht. Zunächst mache ich Frühstück, denn für mich ist das sehr wichtig. Es ist häufig sehr spät, wenn ich nach Hause komme und da habe ich kaum Zeit, mich mit unserem Kind zu unterhalten. Also mache ich das Frühstück und wenn mein Kind aufwacht, habe ich Zeit, mich mit ihm zu unterhalten. Danach verlassen wir zusammen das Haus und ich gehe ins Büro. Dort checke ich meine E-Mails und beantworte sie, falls etwas Wichtiges darunter ist. Nebenbei erwähnt, mein Schreibtisch ist genau zwischen dem des Chefs von **The Legend of Zelda** für Wii und dem der DS-Version. Nachdem ich also meine E-Mails abgerufen habe, spreche ich mit beiden über den Status der Entwicklung der Spiele und ob es irgendeine dringende Angelegenheit gibt, um die wir uns kümmern müssen – dieser Ablauf ist beinahe jeden Morgen identisch. Nachmittags nehme ich dann an Konferenzen teil – ich gehöre jetzt zur Entwicklungsabtei-

BIOGRAFIE EIJI AONUMA

16. März 1963	Eiji Aonuma wird im japanischen Nagano geboren.
April 1988	Er erlangt seinen Master's Degree in Composition Design an der University of Fine Arts & Music in Tokio.
April 1988	Erster Arbeitsmonat für Nintendo Co., Ltd.
Bis heute	Manager und Produzent in den Abteilungen Software Development Group No. 3, EAD Software Development Department und Entertainment Analysis & Development Division bei Nintendo Co., Ltd

Diese Collage, die wir Aonuma zeigten, soll Links optischen Werdegang darstellen.

lung, dem DDP, Development Department of Nintendo – und wir sprechen dabei erst über dringende Angelegenheiten und dann über die Zukunft, also wie wir als Nintendo planen, uns in Zukunft zu entwickeln. So vergeht also ein typischer Nachmittag. Dann, und das ist vielleicht ungewöhnlich, bin ich noch ein Mitglied unserer Nintendo-Musikgruppe, denn wir bereiten gerade ein Konzert für die Mitarbeiter von Nintendo vor. Wenn wir hier also ein bisschen Freizeit haben, nutzen wir sie zum Üben. Wir gehen dazu in das Motion-Capture-Studio im Keller des Nintendo-Hauptquartiers. Normalerweise mache ich anschließend noch Überstunden – oft bin ich noch bis 22 Uhr im Büro und gehe erst dann irgendwann nach Hause. Meistens schläft mein Sohn um diese Zeit schon und meine Frau häufig auch. Also nehme ich einfach noch ein Bad und gehe ins Bett. Falls meine Frau noch wach ist, besprechen wir dann noch, was den Tag über passiert ist.

N-ZONE: ***(Christoph zeigt Eiji Aonuma eine Collage, die Links Wandel vom kleinen Jungen im ersten Zelda-Spiel zum erwachsenen Kämpfer in Twilight Princess zeigt)*** **Vergleicht man Links Äußeres, fällt sofort auf, dass er sich optisch sehr stark verändert hat. Aber warum gibt es den Zelda-Protagonisten in zwei Erscheinungsformen – einerseits als Cartoon-Figur, andererseits als realistisches Abbild?**

Aonuma: Das sind Illustrationen oder Artworks, die nicht zwangsläufig den tatsächlichen Inhalt des Spiels wiederspiegeln. Je nach Inhalt des Spiels entwickeln wir einen jeweils passenden grafischen Stil. Zum Beispiel in der DS-Serie von **The Legend of Zelda**, namentlich **Spirit Tracks**, haben wir uns den Vorgängertitel, also **Phantom Hourglass** angesehen. Dort haben wir den grafischen Stil „Toon Shading" verwendet, weil wir ihn für den DS passend fanden. Um auf einem so kleinen Bildschirm wie dem des Nintendo DS das Universum von **Legend of Zelda** darzustellen, mussten wir einen leicht verfremdenden Grafikstil wählen. Wenn wir einen fotorealistischeren Stil gewählt hätten, hätten wir immer die richtigen Größenverhältnisse zwischen den verschiedenen Gegenständen berücksichtigen müssen – Link wäre dann im Verhältnis sehr, sehr klein gewesen. Wenn wir auf der anderen Seite den Stil verfremden, kann Link im Verhältnis zum Beispiel zu einem Haus viel größer sein, ohne dass das ein seltsames Gefühl beim Spieler hinterlässt. Deshalb wurde „Toon Shading" als passende Technologie für das DS-**Zelda** ausgewählt – wir suchen den Grafikstil also auch entsprechend der Plattform aus.

N-ZONE: Lassen Sie uns über Ihr aktuelles Projekt Spirit Tracks sprechen! Eines der Schlüsselelemente des Spiels ist das Kontrollieren der Phantome. Warum macht Link diesmal ausgerechnet mit seinen

Feinden gemeinsame Sache?
Aonuma: Die Idee ist entstanden, als unser Chef vorgeschlagen hat, den Wi-Fi-Kampfmodus in **Phantom Hourglass** zu integrieren. Man kann darin entscheiden, welchen Weg der Phantom-Gegner nimmt, indem man auf dem DS einfach eine Linie zeichnet. Das fanden wir so interessant, dass wir direkt nach **Phantom Hourglass** überlegt haben, ein weiteres **The Legend of Zelda** für den DS zu machen, in dem wir das als Schlüsselelement integrieren. Aber natürlich war das Phantom eigentlich der Erzfeind von Link – also mussten wir uns überlegen, wie wir es erklären, dass es nun auf einmal mit Link kooperiert. Als wir darüber nachdachten, kamen wir auf die Idee, dass es einen Verbündeten geben muss, der die Kontrolle des Phantoms übernimmt – wir haben uns dann entschlossen, dass Prinzessin Zelda dafür der richtige Charakter ist. Also haben wir uns überlegt, dass das Böse Zeldas Körper stiehlt. So kann ihr Geist erhalten bleiben und mit Link kommunizieren. Und manchmal kann er Kontrolle über den Körper des Phantoms erlangen und Link so gegen die Feinde helfen.

N-ZONE: Was dürfen wir eigentlich vom nächsten Wii-Zelda erwarten?
Aonuma: Wir versuchen gerade, die Wii-MotionPlus-Technologie auszunutzen. Sie erlaubt es, dass Link sein Schwert genau so bewegt wie der Spieler seine Hand. Das wirkt schon in der Prototyp-Software so natürlich, dass wir uns häufig fragen, warum wir so etwas in keinem vorherigen Zelda-Spiel hatten. Wir kamen auf die Idee, gleich als wir die Technologie zum ersten Mal in **Wii Sports Resort** gesehen haben. Um ehrlich zu sein, hatte ich keine so hohen Erwartungen an Wii MotionPlus, bevor ich die Technologie in **Wii Sports Resort** gesehen habe. Ich hatte eher kleine Verbesserungen erwartet, aber nicht, dass es mein Spiel so sehr verändern kann. Also haben wir beschlossen, die Technologie im neuen **The Legend of Zelda** für die Wii zu verwenden.

Ursprünglich sollte **Ocarina of Time** einen zusätzlichen Tempel beinhalten, der etwas mit Magie zu tun hat. Doch Aonuma-san verriet uns, dass er letztlich gestrichen werden musste, weil Zauberei nicht zum Stil passte.

N-ZONE: Viele Leser fragen uns immer wieder, ob Link in allen Spielen ein und dieselbe Person ist. Können Sie uns eine Antwort hierauf geben?
Aonuma: *(grinst, als hätte er diese Art von Frage schon oft gehört)* Ja, es stimmt, Link ist immer derselbe Typ mit grünem Anzug. Als Charakter erachte ich ihn in der gesamten **Zelda**-Serie als außergewöhnlich. Aber Link ist letzten Endes einfach derjenige, der spielt – nämlich du! Und weil es viele **Zelda**-Fans gibt, die eine Episode nach der anderen gespielt haben, muss Link einfach immer derselbe sein. Link bist immer du selbst, also der Spieler! Außerdem ist Link zu Beginn der Spiele immer eine gewöhnliche Person, ein junger Erwachsener. Aus irgendeinem Anlass wird Link – wohlgemerkt ohne seinen eigenen Willen! – am Abenteuer beteiligt und entpuppt sich als Held.

N-ZONE: Sie sind schon ziemlich lange Nintendo-Angestellter, genau genommen seit 1988. Inwiefern hat sich Ihre Tätigkeit im Verlauf der Zeit verändert?
Aonuma: Als Nintendo das Nintendo Entertainment System vermarktete, wurde ich als „Artist" angestellt. Zu dieser Zeit war es meine Hauptaufgabe, Pixelmotive für NES-Software zu entwerfen. Irgendwann kam plötzlich mein Wunsch auf, selbst Spiele gestalten zu wollen. Wie es der Zufall wollte, bekam ich **The Legend of Zelda: A Link to the Past** für das SNES in die Hände – das Spiel, das bekanntlich von Shigeru Miyamoto gestaltet wurde. Es war so interessant, dass ich unbedingt etwas Ähnliches selbst machen wollte. Das war letztlich der Grund, weshalb ich ein Spiel namens **Marvelous: Mouhitotsu-no-Takarajima** machte. Es erschien zwar nur in Japan und wurde nicht in Übersee vertrieben, aber wie es bei uns üblich ist, rezensierte es eines Tages Shigeru Miyamoto und näherte sich mir an: „Aonuma, wenn du Interesse daran hast, diese Art von Spiel zu entwickeln, warum möchtest du nicht zum **Ocarina of Time**-Team kommen?" Seit diesem Zeitpunkt war ich stets an der Entwicklung der **The Legend of Zelda**-Serie beteiligt. Bei der Fertigstellung von **Ocarina of Time** war ich beispielsweise Dungeon Designer, danach musste ich als Game Director arbeiten, bis **Twilight Princess** komplettiert war. Heute bin ich in der Position des Produzenten für die Nintendo-DS-Versionen von **Phantom Hourglass** und **Spirit Tracks**. Ich begann also, an der Designer-Front für die **The Legend of Zelda**-Serie zu arbeiten. Meine Verantwortung hat sich im Lauf der Zeit aber zum Allgemeinen Director geändert. Meine Aufgaben sind nun das Überwachen, die „Direction" des **Zelda**-Franchises. Aus meiner Sicht hat sich in all den Jahren nicht allzu viel geändert, abgesehen davon, dass ich immer älter werde.

*(lacht)*Aber ich bin wirklich glücklich darüber, wie ich heute bin, weil ich stets von Entwicklern umgeben bin, die immer bestrebt sind, die beste Spiele-Software aus dem **Zelda**-Franchise zu machen.

N-ZONE: Wir würden gerne ein streng gehütetes Mysterium aufklären: In Ihrem Meisterwerk Ocarina of Time gibt es acht reguläre Tempel und in jedem von ihnen ist ein Fragment versteckt, aber eine Tempelherrscherin schenkt Link im Verlauf der Geschichte einfach so ein Item, ohne dass der Spieler dazu etwas tun muss. War ursprünglich geplant, einen weiteren Tempel im Spiel zu haben, der dann aber gestrichen wurde?
Aonuma: Ja, Sie liegen möglicherweise völlig richtig, wenngleich ich mich nicht mehr genau an alle Details erinnern kann. Es gibt tatsächlich einen Unterschied zwischen den Tempeln, die wir integrieren wollten, und denen, die es im fertigen Spiel gibt. Und das hatte etwas mit Magie zu tun. Wir dachten daran, einige Aktionen, einige Handlungsfäden und einige Rätsel zu integrieren, die etwas mit Zauberfähigkeiten zu tun haben. Wir sind jedoch zum Schluss gekommen, dass andere, bereits existierende, ganz reguläre Items ein ebenbürtiger Ersatz sein können. Wir hatten also ursprünglich drei Tempel, die der junge Link erobern sollte, drei Tempel für den erwachsenen Link und drei, in denen er jeweils einen Zauberspruch erlernen sollte – aber stattdessen haben wir einen Tempel davon eliminiert. Im fertigen Spiel sind nun also 3 plus 3 plus 2, also 8 Tempel, zu finden.

N-ZONE: Man sagt Ihnen nach, Ihre persönliche Leidenschaft sei das Kochen.
Aonuma: Ja, Sie haben Recht, ich bin die Art von Mensch, die es mag, andere Leute zu versorgen. Das ist auch die Leidenschaft, die mich beim Entwickeln von Videospielen antreibt. Es dauert naturgemäß recht lange, bis ein solches Projekt abgeschlossen ist – bei **The Legend of Zelda** sind dies oftmals zwei oder drei Jahre. Das Erfolgserlebnis ist beim Kochen auch recht ähnlich: Man erfährt erst hinterher, ob das Essen gut war. Deshalb mag ich es, ein Amateur-Koch zu sein und zu sehen, wie die Leute mein Essen beurteilen, nachdem sie es probiert haben. Und ebenso, wie das Entwickeln von Spiele-Software immer neue Herausforderungen bietet und neue Arbeitsschritte verlangt, kann man sich auch beim Kochen immer weiter steigern.

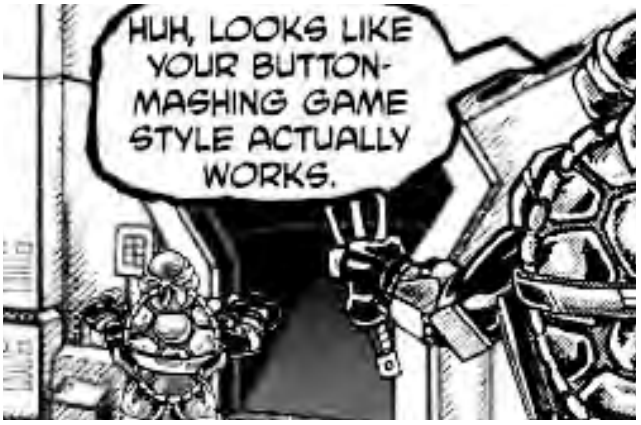
N-ZONE: Aonuma-san, herzlichen Dank, dass Sie sich die Zeit für unsere Fragen genommen haben. Viel Erfolg weiterhin!

SOFTOGRAFIE EIJI AONUMA

Als Director:
Marvelous: Mouhitotsu-no-Takarajima (Super Nintendo, Japan-exklusiv)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)
The Legend of Zelda: Majora's Mask (Nintendo 64)
The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube)
The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii, GameCube)

Als Producer:
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GameCube)
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Link's Crossbow Training (Wii)
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)

Text | Markus Grundmann



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ARCADE ATTACK

Es gibt Schildkrötensuppe!

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

Arcade Attack ist in puncto Spielablauf an alte Arcade-Klassiker angelehnt. Ihr lauft von links nach rechts und werdet dabei mit immer neuen Gegnerhorden konfrontiert, sobald ihr sie ausgeschaltet habt. Zwischendurch sammelt ihr ab und zu ein Stück Pizza auf oder besiegt einen der Endbosse. Grundsätzlich seid ihr zu zweit unterwegs – wenn ihr keinen Mitspieler findet, ersetzt der Computer diesen. Die Schlag- und Trittangriffe können zu Kombos kombiniert werden. Das war's dann aber auch schon. Abwechslung in Form von Jump&Run-Passagen oder Rätseln sucht man vergebens und wer rund drei Stunden vor seinem DS verbracht hat, sieht auch schon die Endsequenz. Einzig die Comicszenen lassen zwischendurch ein bisschen Stimmung aufkommen. Dennoch: Für etwa 30 Euro ist das einfach nicht genug. Da zocken wir lieber zum x-ten Mal **Turtles in Time** auf dem Super Nintendo durch. ■

PRO

- ⊕ Nette Comic-Zwischensequenzen

CONTRA

- ⊖ Eintöniges Gameplay
- ⊖ Extrem kurze Spielzeit
- ⊖ Dumpfe Soundeffekte

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
55	56

Text | Markus Grundmann

LEGO INDIANA JONES 2 DIE NEUEN ABENTEUER

Iiiiiiindyyyyyy!!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Traveller's Tales | **Hersteller:** Lucas Arts | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

Während der Spieler bei **Lego Indiana Jones 2** auf der Wii die Wahl zwischen den vier verschiedenen Abenteuern des Kinohelden hat, beschränkt sich die DS-Version auf die Story des neuesten Indy-Films **Das Königreich des Kristallschädels**. Zu Beginn strandet ihr auf einer Insel – hier müsst ihr nun die Seiten von Indiana Jones' Tagebuch finden, um so die eigentliche Storyline freizuspielen. Darüber hinaus erwarten euch einige Minispiele. Wie bei der Wii-Version seid ihr auf dem DS zu zweit unterwegs. Die verschiedenen Charaktere, die ihr im Verlauf der Story freispielt, unterscheiden sich durch ihre Fähigkeiten – so können etwa einige Figuren an Wänden hochklettern. Indy selbst benutzt natürlich seine Peitsche. Um diese einzusetzen, kann wahlweise der Stylus oder der A-Knopf verwendet werden, wobei Letzterer deutlich besser funktioniert. Indys neuestes DS-Abenteuer ist liebevoll gestaltet und macht auch zu zweit jede Menge Spaß. ■

PRO

- ⊕ Detailreiche Grafik
- ⊕ Interessante Rätsel
- ⊕ Multiplayer-Modus

CONTRA

- ⊖ Kampagne zu nur einem Film

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	78

Text | Christine Donath

RABBIDS GO HOME

Jetzt lassen die Rabbids eure Hirnzellen rauchen!

Genre: Puzzle-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

Mit **Rabbids Go Home** für den DS erwartet den Spieler kein eigenständiges Action-Adventure, wie es für die Wii der Fall ist, sondern ein Puzzlespiel. In 2D-Abschnitten muss man sich mit mehreren Bauteilen wie Rampen oder Boxhandschuhen den Weg zu dem begehrten Müll ebnen, den man für einen Turm benötigt, der bis zum Mond reichen soll. Die Bauteile müssen platziert werden, ehe man den Level startet, sodass eine Kettenreaktion ausgelöst wird, die zum erfolgreichen Abschluss führt. Hat man alle Levels einer Welt gemeistert, folgt ein Minispiel, in dem man seinen Turm selbstständig aufbaut. Da sich dieses Konzept aber kaum verändert und man wenige Möglichkeiten hat, Teile kreativ zu platzieren, langweilt man sich schon nach kurzer Zeit. Nur der Multiplayer bietet Abwechslung und lässt euch eigene Karten erstellen oder gegen einen Freund antreten. Dieses Spiel ist nur für echte Puzzlefans gedacht. ■

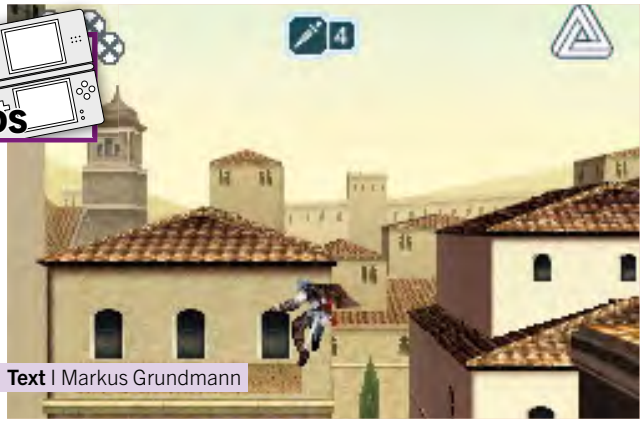
PRO

- Knifflige Rätsel
- Viele Levels

CONTRA

- Im späteren Verlauf frustrierend
- Wird schnell langweilig

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	76



Text | Markus Grundmann

ASSASSIN'S CREED 2: DISCOVERY

Ab nach Spanien!

Genre: Action | **Entwickler:** Griptonite Games | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 16 Jahren

Die Story der DS-Version von **Assassin's Creed 2** spielt 15 Jahre nach den Geschehnissen der großen Konsolen-Vorbilder. Der Protagonist Ezio reist nach Spanien, um dort seine Assassinen-Gefährten aus den Kerkern der Inquisition zu befreien und erfährt immer mehr Details über ein geschichtsträchtiges Vorhaben der Tempelritter. So erledigt der Spieler eine Aufgabe nach der anderen – der Spielaufbau ist dabei streng linear. Die 2D-Portierung von **Assassin's Creed** ist gelungen! Mittels linker Schultertaste kann sich Ezio an seine Gegner heranschleichen und sie – ganz wie im Xbox-360- und PS3-Vorbild – aus dem Hinterhalt ausschalten. Zwischendurch ist immer wieder eine flüssig von der Hand gehende Flucht über die Dächer angesagt und auch den offenen Kampf kann Ezio wieder suchen – für Abwechslung ist also gesorgt. Mit sechs bis acht Stunden ist die Spielzeit verhältnismäßig kurz, aber Freunde von Action-, Schleich- und Jump&Run-Spielen werden bis zum Schluss gleichermaßen gut unterhalten. ■

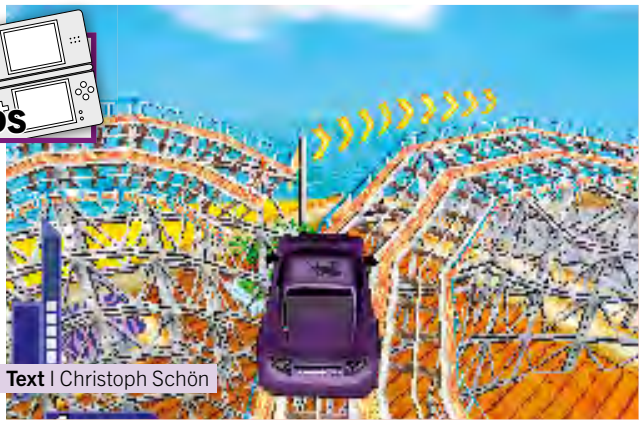
PRO

- Gute 2D-Umsetzung des Spielprinzips
- Detailreiche Grafik
- Flüssige Steuerung

CONTRA

- Kurze Spielzeit

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--



Text | Christoph Schön

NEED FOR SPEED NITRO

Steht da jemand auf der Spaßbremse?

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Firebrand Games | **Hersteller:** EA Montreal | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

Der jüngste **Need for Speed**-Ableger verspricht mit dem Titel **Nitro** spektakuläre Rennen. Doch die langweilige Grafik sowie ein nicht aufkommendes Geschwindigkeitsgefühl schläfern den Spieler regelrecht ein. Für Langzeitmotivation ist demnach nur bedingt gesorgt. Inhaltlich erwarten euch 26 Strecken, darunter Pisten in Rio de Janeiro, Dubai und Kairo. Weiterhin stehen 33 Autos zur Auswahl, die ihr nach eurem Geschmack lackieren, beschriften und mit Motiven anpassen dürft. Tuning ist nicht möglich. Viele bekannte Spielmodi wie Knockout, Rundkurs und Sprint sind aber im Spiel enthalten. Somit geht der Umfang absolut in Ordnung. Versperrt die Polizei die Straße, gilt es per X-Taste eine Spezialbewegung auszuführen, um die Sperre unbeschadet zu durchbrechen. So verliert ihr keine wertvolle Zeit. Das Spiel ist mit drei Freunden im Multiplayer gut spielbar und unterstützt ebenso das Rumble Pak. Wir empfehlen dennoch, lieber eine weitere Runde in **Mario Kart** zu drehen. ■

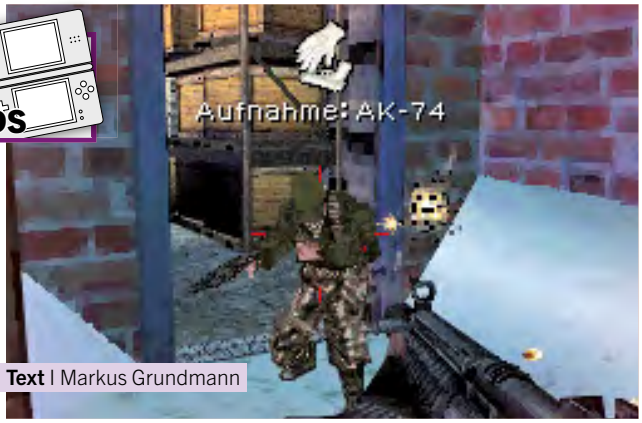
PRO

- Cooler Sound
- Großer Umfang

CONTRA

- Schlichte Grafik-Effekte
- Zu geringes Spieltempo

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	65



Text | Markus Grundmann

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE – MOBILIZED

Ladet euren Stylus durch!

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Activison | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 18 Jahren

Pünktlich zum Release von **Call of Duty: Modern Warfare** für die Wii findet mit **Call of Duty: Modern Warfare – Mobilized** der nunmehr dritte Sprössling der Reihe seinen Weg auf den DS. **Mobilized** verlässt sich auf die bewährte Steuerung der Vorgängerspiele. Wieder manövriert ihr euren Soldaten mit dem Steuerkreuz, während ihr euch via Stylus dreht, nachladet und die Waffen wechselt. Abgefeuert werden diese mit den Schultertasten. Als Neuerungen liefert das Spiel diesmal vor allem neue Waffen und Minispiele. So müssen nun etwa Computerterminals entschärft und Spionagedrohnen geflogen werden. Die Steuerung geht flüssig von der Hand – obwohl das Herummanövrieren via Stylus vermutlich nicht jedermanns Sache ist, reagiert das Spiel immer exakt und fair. Auch grafisch und in Sachen Sound hinterlässt **Mobilized** auf dem DS einen guten Eindruck. Der Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Spieler sorgt für Langzeitmotivation. ■

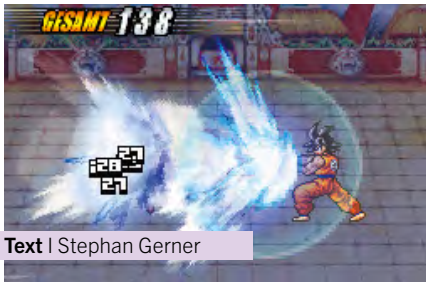
PRO

- Tolle Grafik
- Präzise Steuerung
- Feiner Online-Modus

CONTRA

- Kaum spielerische Neuerungen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	80



Text | Stephan Gerner

DRAGON BALL Z – ATTACK OF THE SAIYANS

DS

Die Z-Kämpfer sind zurück!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Monolith Soft |**Hersteller:** Bandai Namco | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

Außerirdische Krieger sind aufgetaucht und wollen die Erde erobern! Son-Goku und seine Freunde müssen zusammenhalten, um den Angriff dieser übermächtigen Saiyajins abzuwehren. Die Handlung des Spiels setzt kurz vor dem Ende der ersten Anime-Serie **Dragon Ball** ein, als Son-Goku gerade im 23. Kampfturnier gegen Oberteufel Piccolo antritt. Von dort aus dürft ihr euch nun durch die weitere Story zocken. Die meiste Zeit verbringt ihr damit, in Labyrinthen herumzuirren, Hindernisse zu beseitigen und Schatzkisten zu öffnen. Immer wieder begegnen euch Monster nach dem Zufallsprinzip, die ihr in rundenbasierten Kämpfen erledigen könnt, was euch wiederum für die kommenden Fights aufpowert. Auch mit gefundenen Items lassen sich bestimmte Werte steigern. Zwischen den einzelnen Kapiteln wird die Geschichte in Form von mangatypischen Standbildern weitererzählt, wobei die Dialogsequenzen teilweise etwas langatmig wirken. Anime-Fans können mit dem Spiel nichts falsch machen und auch wer generell nach einem actionreichen RPG sucht, darf einen Blick riskieren. ■

PRO

- Spannendes RPG mit Manga-Helden
- Viele Bezüge auf die alte Anime-Serie

CONTRA

- Etwas langatmige Dialoge
- Kein Multiplayer-Modus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

Text | Stephan Gerner

STAR WARS BATTLEFRONT: ELITE SQUADRON

DS

Zu den Waffen! Der Krieg der Sterne eskaliert!

Genre: Action | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

Mit **Elite Squadron** kommt erstmals ein Spiel der **Star Wars Battlefront**-Reihe auf den Nintendo DS. Dabei steht genau das im Mittelpunkt, was der Titel vermuten lässt: Kämpfe, Kämpfe und zwischendurch ein paar Kämpfe! In der Rolle des Clone Troopers X2 rennt ihr durch verschiedene Areale und ballert unterwegs Gegnerhorden nieder, die eher durch Masse als durch Klasse beeindrucken. An den viel zu großzügig verteilten Kommandostationen könnt ihr eure Klasse (zum Beispiel Angriff, Techniker oder Spion) wechseln, was euch andere Waffen und Fähigkeiten beschert. Für etwas Abwechslung sorgen die Flugmissionen, in denen ihr feindliche Raumschiffe abschießen dürft, sowie die Fahrtmissionen, die eine präzise Steuerung erfordern. Durch erledigte Story-Abschnitte schaltet ihr Bilder frei, die ihr dann in der Kunstgalerie bewundern dürft. Als Dreingabe gibt's den Soforteinsatz-Modus, in dem ihr gegen drei menschliche Mitspieler antretet und versucht, die meisten Punkte zu machen. Nett für **Star Wars**-Fans, die gern ihre Spielfigur mit Knarre über den Bildschirm rennen lassen. ■

PRO

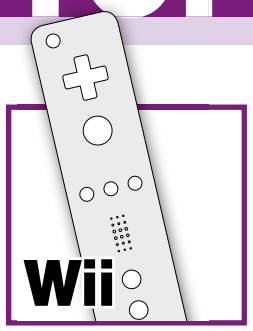
- Spaßiger Multiplayer-Modus
- Bezug auf die **Star-Wars**-Kinofilme

CONTRA

- Etwas eintöniger Spielverlauf
- Miese KI

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	67

TOPSPIELE DIE BESTEN DER BESTEN



Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Muramasa: The Demon Blade: Der Geheimtipp sichert sich mit stolzen 86% den Top-Platz unter den Wii-Action-Spielen.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86% Das Action-RPG erobert die Top-Position der Wii-Action-Charts! Einfach genial!
2		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83%
3		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83%
4		**No More Heroes** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 81%
5		**Ghostbusters** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 80%

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92% Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92%
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90%
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86%
5		**Mushroom Men: Der Sporenkrieg** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 81%

ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85% Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85%
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83%
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80%
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86%
3		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%
4		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79%
5		**Ready 2 Rumble Revolution** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 78%

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95% Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90%
4		**Call of Duty 3** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86%
5		**Resident Evil: The Darkside Chronicles** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86%

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87% Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87%
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86%
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86%
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: Electroinc Arts | Spielspaß: 85%

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96% DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96% ab!
2		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%
3		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87%
4		**Lego Indiana Jones 2** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%
5		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93% Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93%
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93%
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92%
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91%

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84%
3		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
4		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83%
5		**Excite Truck** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81%

ROLLENSPIEL

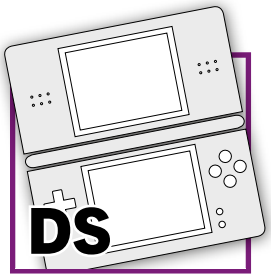
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81%
4		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 80%
5		**Pokémon Battle Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78%

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89% Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86%
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 89% Die Winterspiele von Mario und Sonic erklimmen den Genrethron der Sportspiele!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer. .** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88%
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88%
4		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
5		**FIFA 10** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87%



Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sowohl auf der Wii als auch dem DS ist das Helden-Duo die neue Sport-Referenz!

ACTION

1 **GTA: Chinatown Wars**
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93%
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchsten Niveau!

2 **Worms 2: Open Warfare**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89%

3 **Space Invaders Extreme**
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86%

4 **COP: The Recruit**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

5 **Mega Man ZX**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Phantom Hourglass**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88%
Fans kommen um diesen DS-Meilenstein nicht herum!

2 **Castlevania: Portrait of Ruin**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88%

3 **Castlevania: Order of Ecclesia**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%

4 **Castlevania: Dawn of Sorrow**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%

5 **Pokémon Ranger**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

ADVENTURE

1 **Anoth. Code: Dopp. Erinnerung**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85%
Herrlich innovativer Adventurespaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.

2 **Phoenix Wright: Ace Attorney**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

3 **Hotel Dusk: Room 215**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

4 **Phoenix Wright: Trials and Tribulations**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

5 **Ace Attorney: Apollo Justice**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

BEAT 'EM UP

1 **Bleach: Dark Souls**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84%
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2 **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 74%

3 **Naruto: Ninja Destiny**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%

4 **Naruto: Ninja Council**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%

5 **Naruto: Ninja Destiny 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70%

EGO-SHOOTER

1 **Metroid Prime: Hunters**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95%
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2 **Call of Duty: World at War (dt.)**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%

3 **Brothers in Arms DS**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83%

4 **Call of Duty 4: Modern Warfare**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%

5 **Dementium: Die Anstalt**
Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80%

GESCHICKLICHKEIT

1 **Bomberman 2**
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92%
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2 **Professor Layton und die Schatulle der Pandora**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

4 **Tetris DS**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

5 **Meteos**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

JUMP & RUN

1 **New Super Mario Bros.**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90%
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2 **Kirby: Power Paintbrush**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **Yoshi's Island DS**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89%

4 **Super Mario 64**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

5 **Sonic Rush**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87%

MUSIKSPIEL

1 **Guitar Hero On Tour**
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88%
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2 **Guitar Hero On Tour: Decades**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88%

3 **Guitar Hero: Modern Hits**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87%

4 **Rhythm Paradise**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

5 **Ultimate Band**
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76%

RENNSPIEL

1 **Mario Kart DS**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94%
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus.

2 **Race Driver: GRID**
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86%

3 **DTM Race Driver 3: Create & Race**
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84%

4 **Trackmania DS**
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83%

5 **Need for Speed: ProStreet**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80%

ROLLENSPIEL

1 **Pokémon Platin**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91%
Das neueste **Pokémon** führt die Bestenliste unangefochten an!

2 **Pokémon Diamant/Perl**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

3 **Chrono Trigger**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%

4 **Dragon Quest IX**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%

5 **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Advance Wars: Dark Conflict**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92%
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2 **42 Spieleklassiker**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

3 **Advance Wars: Dual Strike**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

4 **Animal Crossing: Wild World**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

5 **Final Fantasy Tactics A2**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87%

SPORTSPIEL

1 **Mario & Sonic bei den ...**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88%
Auch auf dem DS sind Mario & Sonic ein unschlagbares Team!

2 **New International Track & Field**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%

3 **Mario Slam Basketball**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86%

4 **Mario & Sonic bei den Olympischen ...**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86%

5 **Tony Hawk's American Sk8land**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%

CHARTS

DIE BELIEBTESTEN SPIELE

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

SATURN

1 NEW SUPER MARIO BROS.

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%

Erwartungsgemäß erobert Mario auf Anhieb die Spitzenposition der Wii-Verkaufscharts.

2	**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
3	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
4	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
5	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
6	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
7	**Wii FIT (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/08 Spielspaß: –
8	**Wii PLAY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 74%
9	**MARIO PARTY 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 80%
10	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%

Auch bei unseren Lesern sehr beliebt: Marios neuestes 2D-Jump&Run.

2	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
3	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
4	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
6	**OKAMI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 07/08 Spielspaß: 90%
7	**RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 86%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
9	**FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 88%
10	**THE CONDUIT**	Entwickler: High Voltage Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 90%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%

Marios klassisches 2D-Jump&Run spielte sich auf Anhieb in die Herzen der Redaktion.

2	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
4	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
6	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
7	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
8	**RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 86%
9	**TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD**	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 80%
10	**CALL OF DUTY: MODERN WARFARE - REFLEX EDITION**	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 86%

TOP 10 SATURN (DS)

SATURN

1 MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN ...

Entwickler: Sega
Hersteller: Sega
Test in: N-ZONE 11/09
Spielspaß: 88%

Mario & Sonic verdrängen Professor Layton von der Spitze.

2	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
4	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
5	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	**GUITAR HERO ON TOUR**	Entwickler: Activision Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 09/08 Spielspaß: 88%
7	**GUITAR HERO ON TOUR: DECADES**	Entwickler: Activision Hersteller: Activision	Test in: 01/09 Spielspaß: 88%
8	**STYLE BOUTIQUE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: – Spielspaß: –
9	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
10	**POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM HIMMEL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 75%

TOP 10 LESER (DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS.

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/06
Spielspaß: 90%

Das beliebteste DS-Spiel unserer Leser ist mal wieder New Super Mario Bros.

2	**POKÉMON PLATIN-EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
3	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
4	**THE WORLD ENDS WITH YOU**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 06/08 Spielspaß: 88%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
7	**KIRBY SUPER STAR ULTRA**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 82%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 88%
9	**DRAGON QUEST IX**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 90%
10	**KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/10
Spielspaß: 90%

Link in Bestform: Dieses Zelda muss man einfach lieben!

2	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
4	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 88%
6	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
7	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
8	**KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%
9	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
10	**FLIPNOTE STUDIO**	Entwickler: Hatena Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: –

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Eure Meinung ist gefragt: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 15. Danke schön für eure Teilnahme!

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.cynamite.de

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christian Schönlein

NINJA GAIDEN

Art: Virtual Console I **Genre:** Beat 'em Up I **Entwickler:** Tecmo I
Plattform: Arcade I **Erstveröffentlichung:** 1988 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Hurra, Ninja Gaiden! Ach nee … doch nicht.

Lichtblick im sonst recht langweiligen Ninja-Geprügel sind die Bossfights. Ob dicker Sumoringer oder martialischer Barbar, die Obermotze sind cool gemacht.

Ninja Gaiden: Alteingesessenen Nintendo-Zockern treibt es bei diesem Namen Tränen in die Augen. Tränen der Freude, weil **Ninja Gaiden** ein geniales Jump & Run war, aber auch Tränen der Trauer, weil aufgrund des Schwierigkeitsgrades sicher mehr als ein Joypad (durch einen Anflug von blinder Raserei seitens des Spielers, oft gefolgt von einem gezielten Wurf) sein Leben lassen musste. Jetzt lest euch die Info-Leiste dieses Artikels aber mal genau durch. Steht da unter „Plattform" „NES"? Nein, da steht „Arcade". Wenn ihr euch also bereits auf einen der besten und schwierigsten 2D-Platformer für das NES gefreut habt, müssen wir euch leider enttäuschen. Die Arcade-Version von **Ninja Gaiden** ist ein klassisches Sidescrolling-Beat-'em-Up, ähnlich wie **Final Fight 2** aus der letzten Ausgabe. Aufgrund der beschränkten Move-Palette eures Helden, einer begrenzten Anzahl von Gegnertypen und generell viel zu wenig Abwechslung in den Levels ist es kein Wunder, dass dieser Titel erst gar nicht in einem Atemzug mit Klassikern wie **Streets of Rage** oder **Golden Axe** genannt wird.

WERTUNG 3 VON 10

Text I Christian Schönlein

FIGHTING STREET

Art: Virtual Console I **Genre:** Beat 'em Up I **Entwickler:** Capcom I
Plattform: PC Engine I **Erstveröffentlichung:** 1988 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Die (schwere) Geburt eines Klassikers

Seine Signature-Moves, das Hadoken und das Shoryuken, hatte Ryu schon 1988 drauf. Nur knallten sie damals noch nicht so rein.

Na super. In Amerika sind Kracher wie **Indiana Jones' Greatest Adventures**, **Super Mario Kart** und **Street Fighter 2 Champion Edition** für die Virtual Console erschienen. Und bei uns? Nichts von alledem! Gut, ein **Street Fighter** war bei uns zwar auch im Angebot, das ist aber bestenfalls für Videospiel-Historiker interessant. Nicht umsonst wurde der Prügelspiel-Hype mit dem zweiten Teil begründet und nicht mit dieser Ur-Version. Zwar stehen bereits einige bekannte Kämpfer wie Sagat oder Adon im Ring, der Spieler darf aber lediglich in den Karate-Anzug von Ryu und Ken schlüpfen. Die steuern sich hakelig, haben Attacken mit kurzer Reichweite und brauchen auch noch viel zu lang, um diese nach der Eingabe auszuführen. Hier handelt es sich eher um Straßenkrämpfe als um Straßenkämpfe.

WERTUNG 6 VON 10

Text | Christoph Kraus

ROCK N' ROLL CLIMBER

Selten war Kraxeln mühsamer als hier.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** Erhältlich | **Preis:** 800 Nintendo Points

Es soll niemand sagen, wir hätten es nicht lange genug versucht: Drei Redakteure mühten sich ab, diese WiiWare-Klettersimulation zu beherrschen – ohne Erfolg. Dabei hört sich alles so einfach an: Die Wii-FB kontrolliert die Bewegungen eurer Arme, während das (optional verwendbare) Balance Board für die Haltung der Beine zuständig ist. Zieht ihr die Steuerinstrumente in eure Richtung, so greift die Spielfigur auf dem Bildschirm nach dem entsprechenden Trittbrett. Ihr müsst also beide Controller-Hälften stets gefühlvoll und im richtigen Takt korrekt kippen und neigen, damit ihr die Spitze der Kletterwand erreicht – denn dort befindet sich die laut Beschreibung „legendäre" Gitarre. Doch die sehr anstrengende Steuerung mit ihrer komplizierten Tastenbelegung und der wenig gefühlvolle Einsatz des Balance Boards lassen die prinzipiell lustige Spielidee zu einer faden Angelegenheit verkommen. Auch die kargen Texturen machen wenig her. Da retten auch die vier wählbaren Kletterer – jeder mit unterschiedlichem Gewicht – nicht mehr viel.

WERTUNG 5 VON 10

Text | Christoph Kraus

POKÉMON RUMBLE

So gelangt ihr an seltene Pokémon!

Mit Flop-Spielen wie **Pokémon Dash** oder **My Pokémon Ranch** hat Nintendo zwar die Geduld so mancher Fans überstrapaziert, doch zumindest konnte die Action-Prügelei **Pokémon Rumble** wieder die Serienkenner überzeugen. 80 Prozent Mehrspielerwertung kassierte der 1.500 Nintendo Points teure WiiWare-Titel in der letzten N-ZONE – für Solozocker reichte es immerhin für 75 Prozent. Wir verraten euch diesmal, wie ihr an seltene Pokémon gelangt, die man sonst im normalen Spielverlauf nicht bekommt. Die folgenden Monster bekommt ihr übrigens ausschließlich durch die im Spiel freischaltbaren Tickets, nämlich wenn ihr bestimmte Pokémon gleichzeitig verkauft.

5221-1368

Das Passwort, das euch mit einem Ticket für das mega-seltene Pokémon Mew belohnt!

Gleichzeitig zu verkaufende Pokémon	Nächste Entwicklungsstufe dieses Pokémon
Tauboss, Ibitak, Lapras und Rosanna	Arktos
Tauboss, Ibitak, Raichu und Elektek	Zapdos
Glurak, Tauboss, Ibitak und Magmar	Lavados
Dialga, Palkia und Giratina	Mewtu
Rotom und Aquana	Wasch-Rotom
Rotom und Flamara	Hitze-Rotom
Rotom und Blitza	Wirbel-Rotom
Rotom und Folipurba	Schneid-Rotom
Rotom und Glaziola	Frost-Rotom
Dragoran, Lucario, Bollterus, Magnezone und Knakrack	Dialga
Turtok, Garados, Dragoran, Impoleon und Knakrack	Palkia
Gengar, Dragoran, Kryppuk, Zwirrfinst und Knakrack	Giratina
Lapras und Aquana	Phione
3x Phione	Manaphy
Schneid-Rotom, Frost-Rotom, Hitze-Rotom, Wasch-Rotom und Wirbel-Rotom	Darkrai
Glurak, Arbok, Arkani, Kangama und Bollterus	Shaymin

KURZ ERINNERT

WiiWARE-DEMOS

Es gibt zwei mögliche Gründe, weshalb Nintendo im Wii-Shop-Kanal plötzlich kostenlose Demoversionen ausgewählter WiiWare-Spiele anbietet. Die erste Variante: Der Mario-Konzern möchte uns Spielern etwas Gutes tun, damit wir nicht mehr die sprichwörtliche Katze im Sack kaufen, sondern jedes Spiel vor dem Kauf ausführlich Probe spielen können. Die zweite Variante: Die Verkaufszahlen der angebotenen Spiele liegen unter den Erwartungen – jetzt sollen die Demos für einen Aufschwung in puncto Umsatz sorgen. Was auch immer zutrifft, letztlich profitieren wir alle von der Entscheidung. Bei Redaktionsschluss waren zum Beispiel verkürzte Versionen von **World of Goo**, **Pokémon Rumble**, **NyxQuest: Kindred Spirits** und **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord** verfügbar. Wir sagen: Dieser Service war lange überfällig! ck

Art: Demoversionen | **Preis:** Kostenlos

COPTER CRISIS

Eigentlich hätte uns das miese Hauptmenü dieser Wii-Heli-Simulation schon warnen müssen – aber im Dienste unserer Leser quälten wir uns selbstverständlich auch durch das nachfolgende Spiel. Man fliegt darin mit einem Helikopter durch enge Schluchten, weicht Gesteinsformationen aus und rettet Passanten, indem man ein Symbol berührt – das war's auch schon in groben Zügen. Die Steuerung mit hochkant gehaltener Wii-FB ist zwar gut, aber ebenso anspruchslos. Frech ist hingegen einerseits der nicht existente Spielspaß, andererseits die Tatsache, dass man für weitere Hubschrauber zusätzlich zur Kasse gebeten wird: 100 Nintendo Points, also einen Euro, kostet jeder Zusatz-Heli. Das ist kein Feature, das ist Abzocke! ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: Erhältlich | Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 3 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Retro: Die 16-Bit-Optik von **Mighty Flip Champs** verleiht dem Spiel seinen ganz eigenen Charme.

Text I Markus Grundmann

MIGHTY FLIP CHAMPS

Genre: Strategie I **Entwickler:** WayForward I
Termin: Erhältlich I **Preis:** 800 Nintendo Points

Die Macht ist mit diesen Flip-Champions!

Mit **Mighty Flip Champs** erwartet uns im DSi-Shop ein echtes Knobel-Highlight. Der Spieler übernimmt die Rolle von Alta, einem Mädchen mit lilafarbenen Haaren, das sich vor allem durch eines auszeichnet: ihre Fähigkeit, sich mit ihrem Zauberstab durch eine Reihe magischer 2D-Kammern zu beamen. Während ihr auf dem oberen Screen Alta kontrolliert, wird auf dem unteren ein Spiegelbild des nächsten Raums abgebildet. Das Bild der Protagonistin wird ebenfalls auf den unteren Bildschirm projiziert. Wenn ihr nun flipt, also umblättert, wird der untere Bildschirm zum oberen und Alta nimmt ihre neue Position ein. Ziel des Spiels ist es dabei im Wesentlichen, von A nach B zu gelangen. Durch geschicktes Ausnutzen der Flip-Fähigkeit müsst ihr die Protagonistin in jedem der relativ kurzen Levels aufs Neue ans Ziel bringen. Während das Spiel zu Beginn noch angenehm leicht von der Hand geht, bereiten euch spätere Räume echtes Kopfzerbrechen. Als tragbares DSiWare-Spiel ist **Mighty Flip Champs** optimal, da jeder Level eine neue, in sich geschlossene Herausforderung ist. Die Grafik ist nicht erste Sahne – dennoch ist der feine Rätselspaß jeden der 800 Nintendo Points, die ihr dafür opfern müsst, wert.

WERTUNG 9 VON 10

Text I Markus Grundmann

ARMY DEFENDER

Genre: Action I **Entwickler:** Kaolink I
Termin: Erhältlich I **Preis:** 200 Nintendo Points

Feuer! Feuer! Feuer!

Verteidigt eure Festung! Das und nichts anderes ist eure Aufgabe in **Army Defender**. Um sie zu erfüllen, müsst ihr den DS quer halten. Von links kommen die Gegnerhorden in Panzern, Trucks, Flugzeugen oder zu Fuß angestürmt und ihr habt zu eurer Verteidigung lediglich den Nintendo-DS-Touchpen zur Verfügung. Durch Antippen des unteren Bildschirms könnt ihr schießen und so eure Festung verteidigen. Wichtig dabei: Grüne Gegner können nur mit der grünen Munition besiegt werden, rote nur mit der roten – durch Druck auf eine beliebige Taste schaltet ihr zwischen den Farben um. Von Zeit zu Zeit kommt ein Transportflugzeug vorbei und versorgt euch mit besonders schlagkräftiger, aber dafür limitierter Spezialmunition – das heißt, falls ihr es nicht versehentlich vorher abschießt. Außerdem könnt ihr eine Atombombe zünden, die alle Gegner auf beiden Bildschirmen beseitigt, wenn ihr genug Punkte gesammelt habt. Nach Ablauf eines Zeitlimits ist ein Level beendet und der nächste beginnt. Mehr gibt's zum Spielprinzip nicht zu sagen. **Army Defender**, das mit seiner Comicgrafik leicht an den Stil des Arcade-Klassikers **Metal Slug** erinnert, ist ideal für die schnelle Ballerorgie zwischendurch.

WERTUNG 7 VON 10

Feurio: Der Flammenwerfer hat besondere Durchschlagskraft.

Aufatmen: Der Luftschlag rettet euch vor der sicheren Vernichtung.

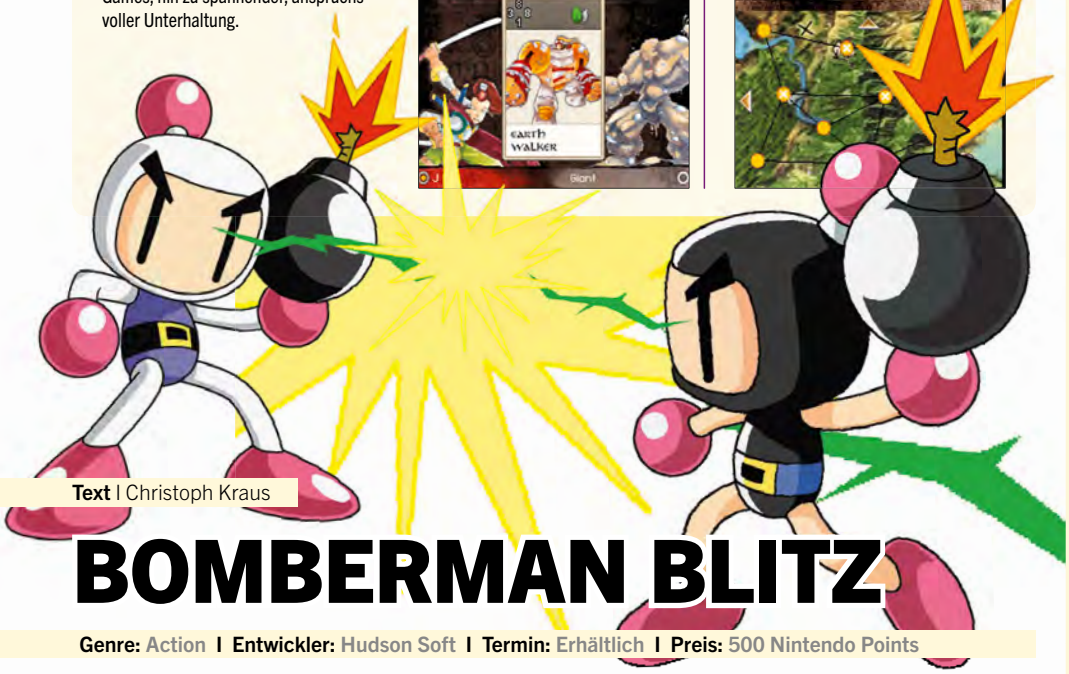
DSiWARE AUS DEUTSCHLAND

Wir sprachen mit Ibxgames-Geschäftsführer Fabian Thiele. Aus seinem Studio kommt das DSi-Fantasy-Kartenspiel Elemental Masters!

N-ZONE: Glückwunsch zum ersten DSiWare-Spiel aus deutschen Landen! Wie lange hat euer Projekt gedauert?
Thiele: Erst einmal danke. An der eigentlichen DSi-Version sitzen wir nun ca. ein Jahr. **Elemental Masters** hat aber eine interessante Vorgeschichte. Die Urversion entstand 2004 mit einem kleinen Team als Handy-Spiel. Damals haben wir zusammen mit Jamba einen lauffähigen Prototypen erstellt. Dieser wurde aber leider nicht auf den Markt gebracht, weil das Multiplayer-Konzept und das Mikro-Payment der einzelnen Karten noch nicht im Markt funktionierten. Außerdem gab es damals nahezu keine Geschichte und wir lieferten praktisch nur eine Art Tutorial für den Multiplayer. Das hat sich deutlich geändert. An der nun veröffentlichten Version haben ca. zehn Leute gearbeitet und der Fokus wurde viel stärker auf die Einzelspieler-Erfahrung gelegt.

N-ZONE: Herunterladbare Spiele werden meist sehr günstig angeboten. Siehst du daher aus wirtschaftlicher Sicht die Zukunft in kostenpflichtigen Zusatzinhalten?
Thiele: Ja, sinnvoll wird es in Zukunft sein, neue Szenarien, Missionen und in unserem Fall Kartenpakete nachträglich anzubieten. Eine Exklusiv-Entwicklung ist nur bei ganz großen Marken sinnvoll. **Elemental Masters** planen wir gerade auch für andere Plattformen, damit sich der Aufwand auch wirklich lohnt. Gleichzeitig hoffen wir, mit **Elemental Masters** die DSiWare-Plattform für solche umfangreichen Titel zu öffnen. Weg von den Fünf-Minuten-Games, hin zu spannender, anspruchsvoller Unterhaltung.

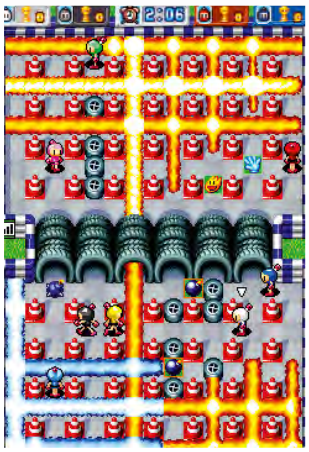
N-ZONE: Jede Woche erscheint eine Fülle an DSi- und WiiWare-Games, aber die meisten verschwinden schon nach kurzer Zeit in der „hinteren Ecke" des Menüs. Wie macht ihr die Leute darüber hinaus auf euer Produkt aufmerksam?
Thiele: Neben Gelegenheiten wie diesem Interview werden wir eng mit der Presse zusammenarbeiten, um den Usern dort zu vermitteln, dass es eben auch umfangreiche Titel im DSiWare-Shop gibt. Zusätzlich hoffen wir, dass begeisterte Spieler ihren Freunden von **Elemental Masters** erzählen. Wir denken, dass Download-Games die Zukunft sind. Die Spieler müssen den Titeln nur eine Chance geben, damit sich am Ende Qualität durchsetzt.



Text | Christoph Kraus

BOMBERMAN BLITZ

Genre: Action | **Entwickler:** Hudson Soft | **Termin:** Erhältlich | **Preis:** 500 Nintendo Points



Acht Spieler, Bombenspaß – aber nur, wenn jeder ein eigenes DSi-Spiel besitzt.

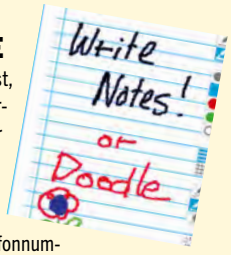
Hier ist das perfekte Bomberman – wäre da nicht eine Kleinigkeit …

Auf den ersten Blick bietet die DSiWare-Bombenjagd alle Zutaten, die ein gutes **Bomberman** auszeichnen: zehn Doppelbildschirm-Stages, acht Sprengmeister, Anfängermodi, gut gemachte, auf Deutsch verfasste Tutorials, Online-Matches mit Freundescodes, Ranglisten, eine anpassbare Tastenbelegung und, und, und. Der Haken ist nur: Um **Bomberman Blitz** mit mehreren Leuten zu zocken, braucht jeder Spieler seine eigene Version. Ob es so einfach ist, bis zu sieben Zocker zu finden, die sich dieses (allerdings immerhin recht günstige) DSi-Spektakel gekauft haben? Wir bezweifeln es stark. Aber falls ihr genügend Leute kennt, ist das Spiel eine super Sache! Dann werdet ihr mit **Bomberman Blitz** glücklich und könnt noch zwei Wertungspunkte draufpacken.

WERTUNG 7 VON 10

KURZ ERINNERT

MYNOTEBOOK: BLUE



Wer ständig vergisst, dass er im Supermarkt Milch, Eier und Brot kaufen muss … schreibt das auf ein Blatt Papier! Wer die Telefonnummer eines Bekannten notieren muss … schreibt das auf ein Blatt Papier! Wer vermerken will, wann der nächste Arzttermin ansteht … schreibt das auf ein Blatt Papier! **myNotebook: Blue** für DSi ist nichts anderes als ein virtueller Notizzettel, wahlweise mit karierten oder – schnarch! – linierten Seiten. Ihr seid bei der Lektüre dieser Rezension eingeschlafen? Wir beim Testen auch. Wen das ultimative Kaufargument „fünf Schreibfarben" nicht auf der Stelle umhaut, der kann sich diese 2-Euro-Investition getrost schenken. ck

Termin: Erhältlich | **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 2 VON 10

SPIELEKLASSIKER …: FAMILIENSPIELE

Spieleklassiker für zwischendurch: Familienspiele ist der Titel dieser netten Applikation für den DSi. Für 500 Nintendo Points erhalten Käufer fünf Brett- und Gesellschaftsspiele, die sich vor allem in Kreis der Familie großer Beliebtheit erfreuen: Hearts, Kontakt-Bridge, Domino, Käsekästchen und Ludo (eine Variante des allseits beliebten **Mensch ärgere dich nicht**). Ihr könnt dabei sowohl allein gegen den Computer als auch gegen Freunde und (natürlich) Familienmitglieder spielen. Dafür wird lediglich eine Version des Spiels benötigt. Die Steuerung geht via Stylus gut von der Hand. mg

Termin: Erhältlich | **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

Text | Christoph Kraus

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr verzweifelt beim neuen **Professor Layton** am 73. Rätsel? Ihr sucht exklusive Bilder und Videos aus **Pokémon HeartGold** und **SoulSilver**? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **New Super Mario Bros. Wii** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials (zum Beispiel das Quiz-Event „5 gegen Kraus“ oder den „Pokémon World Battle Cup 2009“), sondern auch viele nerdige Reportagen, beispielsweise über einen Asiaten, der seine Neo-Geo-Sammlung zeigt und dabei verrückt tanzt. Hinzu kommt unser liebenswertes Forum, in dem IMMER was los ist. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Diesmal widmen wir uns beispielsweise den hässlichsten Spiele-Covern aller Zeiten oder analysieren, ob **New Super Mario Bros. Wii** nicht vielleicht besser das Attribut Old im Spieletitel tragen sollte.

BLOG DES MONATS:
OLD SUPER MARIO BROS. Wii

Nachdem unser Community-Mitglied „TristanMueller“ im letzten Monat sein verrücktes „Sinnlos-Wissen“ zum Besten gegeben hat, glänzt er diesmal mit einer Analyse zum neuen Mario-Jump&Run. Schon die freche Headline wirft die Frage auf, ob das Spiel nicht besser **Old New Super Mario Bros. Wii** heißen sollte. Schieß los, Tristan!

„Um eines gleich vorweg zu sagen: **New Super Mario Bros.** ist kein schlechtes Spiel. Allerdings empfand ich die Bezeichnung New alles andere als gerechtfertigt. Die Story ist wie so oft die gleiche: Bowser entführt Prinzessin Peach und Mario will sie ohne mit der Wimper zu zucken befreien. Die Story lässt sich mittlerweile schon fast als Running Gag bezeichnen. Das Gameplay setzt sich aus den besten Elementen der **Super Mario**-Reihe zusammen. Man läuft und springt wie schon in **Super Mario Bros.** von links nach rechts durch die Levels und trifft ab und an auf Warpzonen. Die acht Welten orientieren sich nicht nur thematisch an **Super Mario Bros. 3**, auch das System mit den voneinander getrennten Karten ist eindeutig am NES-Klassiker angelehnt. Außerdem sind die Level-Typen allesamt aus diversen Vorgängern bekannt. Ob herkömmliche Oberwelten, Höhlen, Unterwasser-Levels, Spukhäuser oder Festungen, all das gab es schon lange zuvor. Die Steuerung bietet ebenfalls kaum Neues. Mario steuert sich wie eh und je und beherrscht seine alten Moves, wie zum Beispiel den Dreifach-Sprung aus **Super Mario 64**. Grafisch muss man **New Super Mario Bros. Wii** durchaus einen neuen Stil anrechnen, der dennoch einen gewissen Wiedererkennungswert besitzt. Das Design der Gegner hat sich allerdings ebenso wenig verändert wie es deren Vielfalt getan hat. Hier müssen die altbekannten Figuren wie zum Beispiel Gumba, Lakitu oder Cheep-Cheep herhalten. Der Soundtrack ähnelt den Vorgängern ebenfalls sehr, teilweise wurden sogar alte Melodien verwendet. Einige Soundeffekte wurden bewusst aus **Super Mario Bros.** entnommen. Das ganze Wii-Spiel ist vollgepackt mit Anspielungen und ‚kopierten‘ Inhalten. Die versteckten Münzen in jedem Level sind eindeutig aus **Super Mario World** entnommen, auch wenn es damals ganze fünf waren. Dass die roten Münzen, die man sammeln muss, aus **Yoshi's Island** stammen, lässt sich genauso wenig leugnen wie die Tatsache, dass es unzählige weitere Parallelen zu den Vorgängern gibt. Sei es die Fahne am Ende eines Levels oder das Rätsel mit dem Treibsand, in dem man versinken kann, all das gab es schon zuvor. Das alles wäre nicht unbedingt als Kritik zu verstehen, da es nun mal ein **Super Mario** ist, doch der traurige Fakt, dass es kaum neue spielerische Elemente gibt, lässt die Sachlage anders erscheinen. **New Super Mario Bros. Wii** wirkt auf mich deshalb etwas ‚abgeguckt‘. Immerhin ist es zum ersten Mal möglich, mit mehreren Spielern gleichzeitig über den Bildschirm zu hüpfen. Meine Prognose lautet daher: Der neue Wii-Hüpfer wird das meistverkaufte **Super Mario**, das nicht im Bundle erhältlich war. Welches **Super Mario** es dadurch ablösen wird? Natürlich **New Super Mario Bros.** auf dem DS!“

DIE HÄSSLICHSTEN RETRO-SPIELE-COVER

Manchmal greifen Spiele-Designer irre daneben. In Sachen Videospiele-Cover konnten Spiele der Achtziger und Neunziger auf keinen Fall glänzen. Wir haben auf www.n-zone.de die hässlichsten Retro-Cover zusammengestellt. Wenn die Namen der Spiele schon keine Mega-Hits versprechen, sollten es dann nicht wenigstens die Cover der Spiele tun? Immerhin darf eines nicht unerwähnt bleiben: Die Vermarktung von Spielen steckte in den Achtzigern und Neunzigern noch in den Kinderschuhen und brachte deshalb diese desaströsen Cover-Motive zustande. Wir sagen: Voll daneben!

Platz 5: Color a Dinosaur (NES)

Ein Malspiel, bei dem die einzige Herausforderung darin besteht, den Mauszeiger per Digikreuz über den Bildschirm zu wackeln? Super Sache … NICHT! **Color a Dinosaur** wird bewusst als Software für Kinder zwischen drei und sechs Jahren beworben, scheitert aber daran, dass ein Malprogramm fürs grobpixelige NES schlichtweg niemand braucht.

Platz 4: Iron Sword: Wizards & Warriors II (NES)

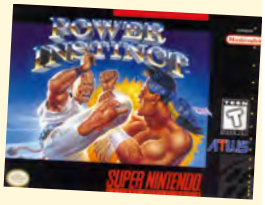
Der Typ auf der Verpackung sieht so aus, wie man sich den Hauptdarsteller einer Samstagnachmittag-Abenteuerserie vorstellt: Mutig, stark, aber auch steif wie ein Besen. Davon abgesehen, dass es noch nie eine gute Idee war, auf dem Cover eines NES-Spiels einen Menschen aus Fleisch und Blut abzubilden – denn im Spiel sehen die Figuren sowieso immer wie Comic-Männchen aus …

Platz 3: Black Belt (Mega Drive)

Wir haben selten so gelacht wie beim Anblick dieses schnurzlangweiligen Mega-Drive-Covers. Mit seinem weißen Hintergrund wirkt Black Belt eher wie der erste hingeschmierte Konzeptentwurf des Sega-Grafik-Praktikanten. Dass so ein Bild durch alle Korrekturinstanzen gehen würde, ist heute undenkbar. Etwas Gutes hat die moderne Zocker-Ära also doch!

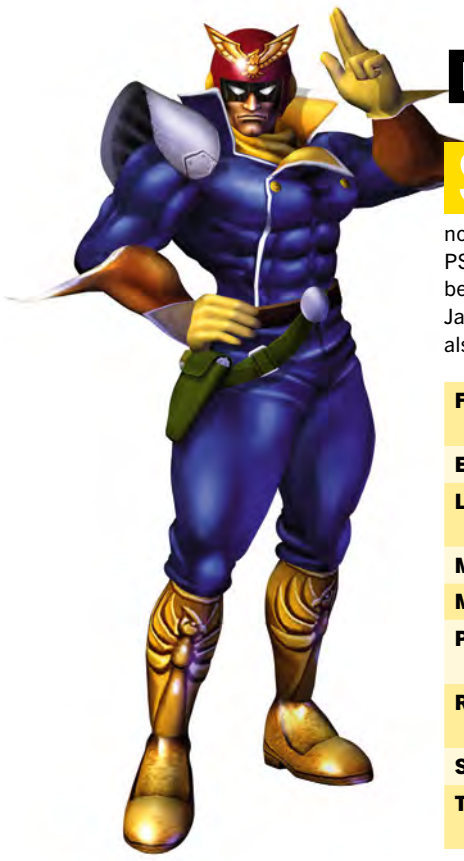
Platz 2: Power Instinct (SNES)

Achtung, Preisfrage:
Was sagt der linke Typ auf dem Bild?
Hier sind die vier Antwortmöglichkeiten:
A: „Ey, brauchste Fußpilz?“
B: „Ich war früher ein Hund, deswegen heb ich jetzt das Bein.“
C: „Ich sag Mama, dass du mich schlagen willst!“
D: „Emmentaler oder Gouda?“



Platz 1: Donkey Kong (Intellivision)

Man könnte meinen, auf dem Bild seien ein Affe und ein Mann abgebildet. Aber der Eindruck ist nicht ganz korrekt, denn es sind keine Geringeren als Donkey Kong und Super Mario zu sehen! **Donkey Kong** erschien nämlich nicht nur für NES und als Spielautomat, sondern auch für die Intellivision-Konsole. Das Cover entstand folglich nicht bei Nintendo, sondern beim Spielwarenhersteller Mattel, der offenbar das Potenzial der beiden Charaktere noch nicht so recht erkannte. Nachsitzen!



DAS WOLLEN WIR ZOCKEN!

Seit Einführung der PlayStation 3 sind die Verkaufszahlen der Wii deutlich abgefallen. Oft landet die Nintendo-Konsole nur noch auf dem vierten Platz – hinter dem DSi, der PSP und PS3. Laut den letzten Nintendo-Finanzberichten sind die Wii-Verkäufe im ersten halben Jahr des laufenden Geschäftsjahres um mehr als 40 Prozent zurückgegangen. Nintendo Boss Satoru Iwata machte in einem Interview die geringe Anzahl an guter Software dafür verantwortlich. Wir präsentieren euch auf www.n-zone.de die Nintendo-Spieleserien, mit denen die Wii ganz schnell wieder auf Kurs kommen kann. Egal ob **F-Zero**, **Starfox**, **Metroid** oder **Zelda**, wir wünschen uns Neuauflagen bekannter Nintendo-Franchises auf der Wii. Diese hier sind es im Detail:

F-Zero Z	Adrenalin-Action pur! Wir wollen endlich ein neues **F-Zero** für Wii, aber pronto! Natürlich mit Wi-Fi-Modus, was sonst?!
Eternal Darkness 2	Ein Horror-Game mit Vitality-Sensor-Einbindung in der Angstleiste, bitte!
Luigi's Mansion 2	Neue Geisterjagd mit Marios Bruder? Mit mehr Umfang und Wii-Features wären wir dabei.
Mario Party 9	Wo bleibt das neue **Mario Party** mit Wii-MotionPlus-Einbindung?
Metroid Prime 4	Nächstes Jahr kommt ja bereits **Metroid: Other M**. Wir sind versöhnt.
Pikmin 3	Wo bleibt der vor anderthalb Jahren angekündigte dritte Teil der **Pikmin**-Reihe?
Resident Evil 6	Früher gab es Nintendo-exklusive Resi-Adventures, heute nur noch Rail-Shooter.
Starfox Armada	Wir wollen ein dickes, neues **Starfox**, aber bitte ohne Bodenmissionen.
The Legend of Zelda	Gebt uns endlich Bilder und Videos zum neuen Link-Abenteuer! Gibt's nicht? Doof.

HUGO 2

Zum Glück ist dieser lästige TV-Kobold längst vom Bildschirm verschwunden!

Eine Fernsehshow, bei der das einzige Ziel darin besteht, eine hässliche Fratze durch Labyrinthe zu schleusen, indem man die Zifferntasten auf dem Telefon drückt? Klingt total ballaballa? Willkommen bei **Hugo**, der schrillen Neunzigerjahre-Sendung aus dem früheren Kabelkanal (heute: Kabel 1)! Im Zuge des (äußerst kurzzeitigen) Erfolgs erschienen nicht nur Dutzende PC-Spielesammlungen rund um den Plagegeist, sondern auch zwei Umsetzungen für den Uralt-Game-Boy. Während der erste Teil nichts mit dem eigentlichen **Hugo**-Konzept zu tun hatte, sondern ein vom Hersteller eingekauftes 08/15-Jump&Run war, bei dem bloß die Spielfigur ausgetauscht wurde, war **Hugo 2** tatsächlich mit der TV-Show verwandt. Tat das dem Gameplay gut? Mitnichten – im Gegenteil. **Hugo** ist das perfekte Beispiel dafür, dass die Vergangenheit nicht so toll war, wie wir sie uns inzwischen schönreden. Würden wir uns heute noch eine einstündige Show ansehen, um zu Hause mitzufiebern, wie die Anrufer einen dicken Kobold durch eine Schneelandschaft manövrieren? Wohl kaum. Früher hat das Konzept aber offenbar funktioniert: Nach **Hugo 2** erschien **Hugo 2 ½** für den Game Boy Color – das Spiel war aber noch mal derselbe Mist, nur in Farbe!

Christoph meint:
„Wusstet ihr schon, dass mein Kollege im Büro nebenan seinerzeit in der Hugo-Show einen Billard-Tisch gewonnen hat? Aber den Namen darf ich euch leider nicht verraten, schließlich wäre der Schamfaktor zu hoch. Ich begrüße es, dass **Hugo** *heutzutage nur noch mit schlechten Hüpfspielchen von sich reden macht. Als richtiges Zugpferd ist der Gnom offenbar einfach nicht mehr zu gebrauchen. Er wäre aber mit Sicherheit ein geeigneter Kandidat fürs Dschungelcamp, wo sich abgehalfterte Ex-Promis gegenseitig auf die Nerven gehen."*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 269: Der Super-Mario-Comic **Verloren in der Zeit** verrät die angebliche „Postadresse" des Nintendo-Superstars. Demnach wohnt Mario in der Pilzgasse 13.

Fakt # 270: Das wiederum deckt sich nicht mit der TV-Serie **Super Mario Bros. Super Show**! Die Handlung ist dort nämlich im New Yorker Stadtteil Brooklyn angesiedelt. Und wir bezweifeln, dass es dort eine „Pilzgasse" gibt.

Fakt # 271: Animal Crossing für den GameCube benötigt so wenig Speicher, dass das Spiel selbst dann noch läuft, wenn ihr die Disc nach dem Starten herausnehmt.

Fakt # 272: Der abendfüllende Trickfilm **Pokémon 2: Die Macht des Einzelnen** feierte seine Free-TV-Premiere am 14. November 2009 um 20:15 Uhr auf Super RTL.

Fakt # 273: In der Folge „Der Abspecker" der Improvisations-Comedy-Show **Schillerstraße** stellt sich Schauspieler Tetje Mierendorf aufs Balance Board. Die peinliche Textmeldung auf dem Bildschirm verrät: Er hat das Maximalgewicht überschritten!

Fakt # 274: Nokonokos – so heißen die Koopas in Japan.

Fakt # 275: Manche Koopas in **New Super Mario Bros. Wii** tanzen zur Hintergrundmusik. Sie swingen mit, wenn ein bestimmter Ton erklingt!

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wenn der Standard-Controller nicht gut genug ist: Wir küren das sinnloseste und beste Retro-Zubehör.

↑ NES MAX/ADVANTAGE

Mit dem NES Advantage konnten sich NES-Besitzer Arcade-Feeling vor die heimischen Fernseher holen. Zusätzlich zum robusten Joystick gab's auch noch eine Dauerfeuerfunktion für die A- und B-Knöpfe sowie einen Zeitlupen-Knopf. Einzig nötige Voraussetzung war ein solider Untergrund, denn klein war der NES Advantage nicht gerade. Der NES Max (siehe Bild) hingegen war seiner Zeit in Sachen Design weit voraus. Mit den seitlichen „Flügeln" am Gamepad hatte er schon im Jahr 1988, was Jahre später erst bei Sonys PlayStation wieder aufgegriffen werden sollte. Außerdem gab's einen frei in acht Richtungen bewegbaren Joystick sowie Turbofunktionen für die A- und B-Knöpfe.

↑ SUPER GAME BOY

Mit dem Super Game Boy konnten Game-Boy-Spiele erstmals ganz einfach auf dem heimischen Fernseher gespielt werden. Der Super Game Boy selbst funktionierte dabei als Slot für die Game-Boy-Module. Das Beste: Endlich konnte man die Schwarz-Weiß-Handheld-Spiele auch in Farbe erleben! Gesteuert wurde ganz einfach mit dem SNES-Gamepad.

↓ NES POWER GLOVE

Der Power Glove war ein Datenhandschuh für den NES. Am Fernsehgerät mussten drei Sensoren angebracht werden – im Anschluss daran konnte man durch die Bewegungen von Arm und Hand Spiele steuern. Praktisch funktionierte das jedoch in den seltensten Fällen gut. Einzig das Spiel **Super Gloveball** war speziell auf den Handschuh ausgerichtet.

↓ GAME BOY PRINTER

Ein Drucker für den Game Boy – ja, auch das gab's. Das kleine Gerät wurde an den Link-Anschluss angebracht und funktionierte mit selbstklebendem Papier. Die Ausdrucke konnten so auch als Aufkleber verwendet werden. Der praktische Nutzen des Geräts hielt sich allerdings in Grenzen. Darüber hinaus gab es kaum Spiele, die die Funktionen des Druckers nutzten.

↓ GAME BOY LIGHT MAX

Ein besonders klobiges Stück Zubehör: die Game-Boy-Lupe mit dem verheißungsvollen Namen Light Max! Sie sollte dazu dienen, den Bildschirm der ersten Nintendo-Handheld-Konsole gleichzeitig zu beleuchten und zu vergrößern, sorgte jedoch in der Praxis hauptsächlich dafür, dass das Bild verzerrt wurde und durch Spiegelungen noch schlechter zu erkennen war. Außerdem benötigte die Lupe zusätzliche Batterien. Erst der japanexklusive Game Boy Light hatte eine integrierte Beleuchtung.

Der Pogopuschel – ein Gegner, der sich auch in anderen Square-Rollenspielen wiederfindet!

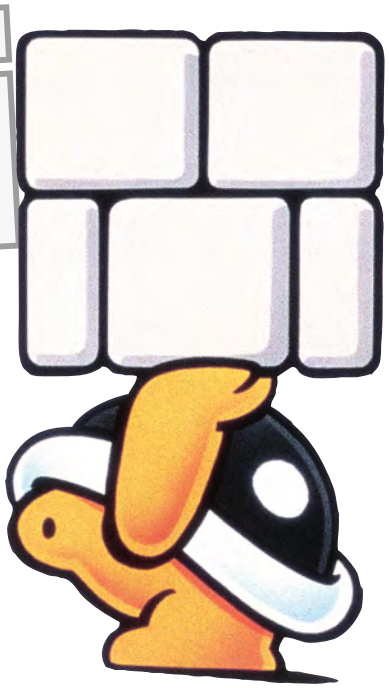
SECRET OF MANA

SNES Die Drei-Spieler-RPG-Sensation auf dem Super Nintendo!

Als die 16-Bit-Ära gerade dabei war, sich ihrem Ende zuzuneigen, sorgte Square auf dem Super Nintendo noch einmal für eine Offenbarung. In **Secret of Mana** schlüpfte der Spieler in die Rolle eines Helden wider Willen, der sich zusammen mit zwei Freundinnen auf die Suche nach dem geheimnisumwitterten Manabaum machte, um die Welt vor dem Bösen zu retten. Im Verlauf des Spiels konnte der Spieler neue Zaubersprüche lernen, seine Fähigkeiten mit bestimmten Waffentypen verbessern und sich ab einem bestimmten Zeitpunkt sogar frei auf der für damalige Verhältnisse riesigen Weltkarte bewegen – alles, was man auch heute noch von einem guten Rollenspiel erwartet. Doch für die Entwickler war das seinerzeit scheinbar nicht genug. So legte Square noch einen drauf und bescherte dem Spiel einen Mehrspielermodus. Bis zu drei Spieler konnten so gleichzeitig das Böse bekämpfen. Darüber hinaus trumpfte **Secret of Mana** mit liebevoll gestalteter Grafik und einem überaus gelungenen Soundtrack auf.

Markus meint: *„Neben einer durchdachten Charakterentwicklung hatte **Secret of Mana** noch etwas, das bei keinem Rollenspiel fehlen darf: Atmosphäre. Square hat es tatsächlich geschafft, mit 16-Bit-Sprites und passender Spielmusik die Gefühle der Protagonisten zu transportieren. Die Möglichkeit zur Spezialisierung auf bestimmte Waffentypen und Zaubersprüche sorgte außerdem dafür, dass das Spiel auch beim zweiten und dritten Durchspielen nicht langweilig wurde, und der Mehrspielermodus ist einfach unschlagbar. Für mich das mit Abstand beste Rollenspiel auf dem SNES!"*

DIE FORMEL
NEW SUPER MARIO BROS. Wii



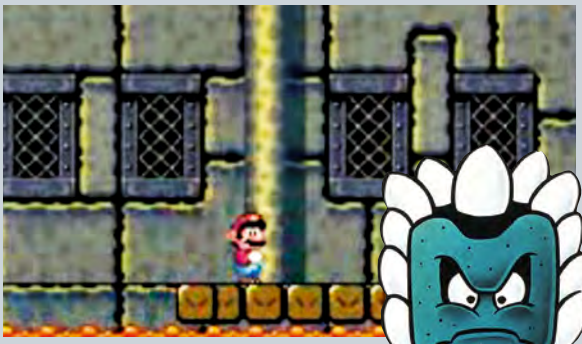
Text | Christoph Kraus

Neu? Von wegen! Wir erklären, welche Retro-Elemente im neuen Wii-Jump&Run-Knaller stecken!

SCHLANGENARTIGE BLOCK-FLÖSSE

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO WORLD

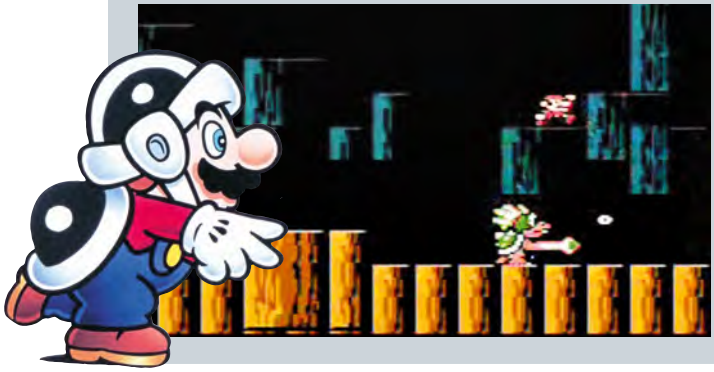
Erinnert ihr euch an die Schlösser aus **Super Mario World**, in denen ihr auf einem Mini-Floß durch den Level schippern und aufpassen musstet, nicht in die Lava zu fallen? Für Mario war also ständiges Auf-der-Stelle-Zappeln angesagt, um stets mit beiden Füßen auf dem Bötchen zu stehen, denn das Vehikel bewegte sich unbarmherzig weiter. Was haben wir diese Abschnitte damals gehasst, vor allem dann, als auch noch Feuerkugeln und rotierende Flammen hinzukamen, um das Ganze noch schwerer zu machen! Als Mario dann auf dem N64 in die dritte Dimension geschickt wurde, war es plötzlich vorbei mit der Seefahrt auf den Flößen. Stattdessen gab es bloß noch „herkömmliche" Plattformen. Menno! Doch in **New Super Mario Bros.** für Wii und DS wurden die schlangenartigen Block-Vehikel wieder eingeführt.



KOOPA-BOSSE

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO BROS. 3

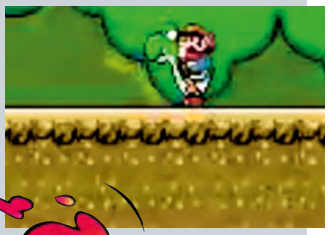
Wir dürfen vorstellen: Larry Koopa, Morton Koopa Jr., Wendy Koopa, Iggy Koopa, Roy Koopa, Lemmy Koopa und Ludwig von Koopa! Niemand weiß, woher die Dumpfbacken-Familie kam, aber in Marios drittem NES-Jump&Run war sie plötzlich einfach da. Nachdem in **New Super Mario Bros.** für den DS der altbekannte Minibowser als notorischer Störenfried herhalten musste, übernehmen jetzt wieder die Koopas die Aufgabe als Endbosse in den Welten. Nur die wenigsten von euch dürften übrigens wissen, dass Iggy und Co. häufig auch als Gastdarsteller in Nintendo-Spielen auftauchten: Im Super-Nintendo-Shooter **Yoshi's Safari** ballerte man etwa auf Iggy Koopa (damals noch mit anderer Frisur und Haarfarbe), in der Trickserie **Super Mario Bros. Super Show!** war Familie Koopa sogar dauerpräsent. Anschließend verschwanden die Koopas für fast ein ganzes Jahrzehnt in der Versenkung und tauchten erst wieder in **Mario & Luigi: Superstar Saga** auf. Die besten Helden kommen eben wieder. Das war schon immer so.



YOSHI

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO WORLD

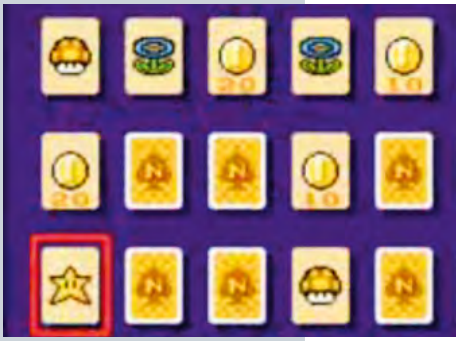
Der Superstar aus dem SNES-Jump&Run-Meisterwerk ist zurück! Allerdings taucht Yoshi in **New Super Mario Bros. Wii** zu unserer Überraschung recht selten auf. Zu selten, wie wir finden. In den späteren Abschnitten ist er zum Beispiel kaum noch präsent. Und hat man einen Level beendet und mit Yoshi die Zielflagge gehisst, haut er einfach ab – Frechheit! Solche Star-Allüren hatte er damals noch nicht, als er in **Super Mario World** sein Debüt feierte und mit dem NES-Knobelspiel **Mario & Yoshi** sogar seine erste Hauptrolle spendiert bekam. Wir halten also fest: Yoshi ist im neuen Wii-Hit beileibe kein Superstar mehr, sondern „nur" ein sympathischer Nebendarsteller. Ist das ein Grund, sich zu ärgern? Nö. Yoshi ist und bleibt eine gute Seele, egal ob er die erste Geige spielt oder den Prominentenstatus seinem Reiter überlässt!



MINISPIELE

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO BROS. 3

Welche Schlagworte verbinden wir mit der Wii? Fuchteln, Schütteln, Minispiele! Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, wenn im Wii-Hüpf-Revival die Toad-Häuser, die es schon im **New Super Mario Bros.** für den DS gab, wiederaufgebaut wurden. So was haben wir als langjährige Zocker zwar schon hundertfach gesehen, aber was soll's?! Allerdings sind Minispiele schon seit mehr als 15 Jahren aus dem Pilzkönigreich nicht mehr wegzudenken: Bereits in **Super Mario Bros. 3** standen kurzweilige Zwischendurch-Aktivitäten wie **Memory** oder **Einarmiger Bandit** auf dem Programm. Nintendo bedient sich eben am liebsten an den eigenen Ideen!



WELTKARTE

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO BROS. 3

Das eiserne Retro-Gesetz lautet: „Nach Welt 1-1 folgt 1-2, dann 1-3, anschließend 1-Schloss, plötzlich 2-1 und so weiter." Erst **Super Mario Bros. 3** durchbrach diese Regel mit einer (eingeschränkten) Level-Freiheit: Wer einen Abschnitt nicht schaffte, probierte erst eine andere Stage aus. Das mag heute nicht mehr allzu innovativ wirken, war seinerzeit aber ein Novum und wurde in **Super Mario 64** auf die Spitze getrieben. Dort durfte man sich im Schloss der Prinzessin aussuchen, in welchen der 15 Kurse man sich als Nächstes begibt. Seitdem gibt es in Spielen zumeist keine Weltkarte mehr, sondern lediglich ebendiese 3D-Welt.

DIVERSE SPIELFIGUREN

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO BROS. 2

Mario wurde schon vor fast 30 Jahren erschaffen, aber das erste zu zweit gleichzeitig spielbare Jump & Run mit ihm ist **New Super Mario Bros. Wii**! In allen anderen reinen Mario-Hüpfspielen musste man entweder stets abwechselnd ran oder es gab keinen Mehrspieler-Modus! Dass Nintendo erst jetzt auf kooperatives Gameplay setzt, ist auch auf die leistungsschwachen Prozessoren der 8- und 16-Bit-Ära zurückzuführen. Eine Spielfigur UND zwei Gumbas UND zwei Feuerbälle darzustellen, das war schon schwierig genug – da hätte die Rechen-Power kaum für zusätzliche Mitspieler ausgereicht! Dass die letzten 3D-Marios nicht für gemeinsame Streifzüge ausgelegt waren, liegt primär an der schwierigen Kameraführung.

ITEM-VORRAT

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO BROS. 3

Hättet ihr Lust darauf, in jedem Level immer wieder dieselben Items aufzuklauben? In **Super Mario Bros. 3** war es erstmals möglich, Gegenstände zu sammeln, um sie dann in einem späteren Areal einzusetzen. Wer also an einem Hammerbruder scheiterte, weil der Spieler stets als Mini-Mario begann, konnte sich in Windeseile selbst einen Pilz schenken. Das System wurde in **Super Mario World** weiterentwickelt, wo die Items auf Knopfdruck sogar innerhalb der Levels vom Himmel herabregneten. Und in **New Super Mario Bros. Wii** geht man wieder ein Stück zurück und greift auf das Item-Archiv zurück, wie es im dritten NES-Mario-Jump&Run funktioniert. Retro eben!

GEISTERHÄUSER

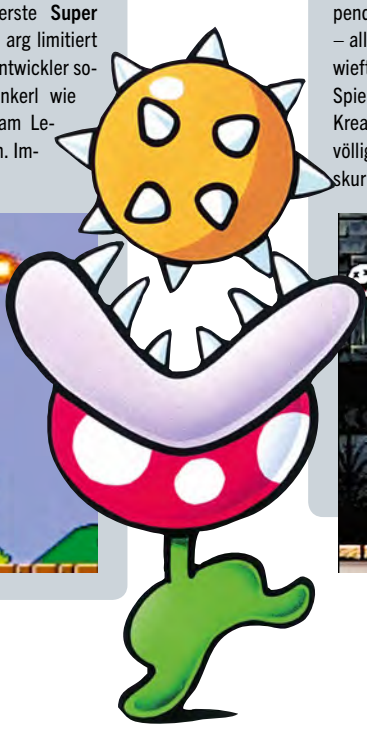
ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO WORLD

In puncto spielerischer Anspruch waren die Buu-Huu-Schlösser von **Super Mario World** nie besonders knifflig, dafür waren sie zumeist so verwinkelt, dass man sich im Nu verlief. Versteckte Türen, aus dem Nichts hervorploppende Schalter, geheime Efeuranken, skurrile P-Blöcke – all das miteinander zu kombinieren, schafften nur gewiefte Mario-Junkies. Dass oftmals nur der Blick in den Spieleberater weiterhalf, ist ein Zugeständnis an die Kreativität der Entwickler, die mit den Geisterhäusern völlig neue Level-Attribute ins Pilzkönigreich brachten: skurril, mysteriös und hammerschwer!

FEUERWERK

ÜBERNOMMEN AUS: SUPER MARIO BROS

Schon mal probiert, in **New Super Mario Bros. Wii** einen Level mit den Endziffern „77" in der Restzeitleiste abzuschließen? Nein? Dann habt ihr das XXL-Silvester-Feuerwerk verpasst! Obwohl das erste **Super Mario Bros.** technisch arg limitiert war, schafften es die Entwickler sogar, grafische Schmankerl wie das Böller-Spektakel am Level-Ende zu integrieren. Imposant, oder?



DIE MIESESTEN N64-SPIELE ALLER ZEITEN

Text | Christoph Kraus

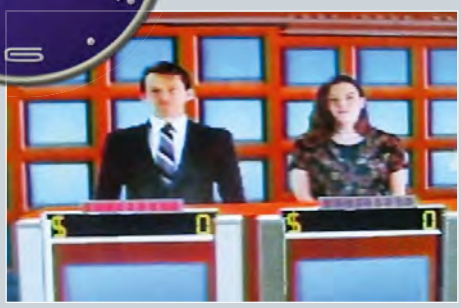
Auweia: Die N-ZONE-Redaktion hat das N64-Archiv ausgemistet und dabei so manche Software-Panne gefunden, die besser verschollen geblieben wäre!

Nach zwölf Jahren und neun Monaten – so viel Zeit ist seit dem Deutschlandstart des N64 verstrichen – hat bei der N-ZONE die größte Entrümpelungs-Aktion aller Zeiten stattgefunden. Wir schufen Platz im Archiv, um all dem modernen Schnickschnack genügend Stellfläche zu bieten. Einige unerschrockene Redakteure griffen beherzt zu, als das Archiv geräumt wurde – doch sie sollten es noch bereuen, wie diese Doppelseite beweist … Wir dokumentieren, wie der Feierabend seinen Lauf nahm.

WHEEL OF FORTUNE

Unser Spieleabend beginnt mit der Umsetzung einer TV-Show, die zur Anfangszeit des Privatfernsehens am frühend Abend sehr erfolgreich lief: dem **Glücksrad**. Dummerweise haben wir uns die US-Version ausgesucht, weshalb wir uns nicht nur mit englischen Begriffen herumplagen, sondern auch mit Schwarz-Weiß-Grafik vorliebnehmen müssen, denn unser Fernseher unterstützt das 60-Hertz-Signal nicht. Nach einer Viertelstunde kommt uns diese Tatsache aber sogar zugute, denn das Polygon-Debakel ist schlichtweg hässlich wie Nacht. Die Kandidaten haben exakt zwei (!) Gesichtszüge drauf, das Publikum beherrscht ebenso viele verschiedene Klatschgeräusche und die Buchstabenfee stakst so unbeholfen über die Bühne, als hätte sie gerade akuten Harndrang. Dass die Buchstaben nicht umgedreht werden, sondern einfach auf der Wand aufploppen, deutet ebenfalls auf eine halbherzige Programmierung hin. Wenigstens die Schnellraterunde mit den vorgegebenen Buchstaben „ERNSTL“ beendet die Qual. Da sehen wir uns lieber eine Wiederholung des Sat.1-**Glücksrad**s mit Frederic Meisner, Peter Bond und Maren Gilzer an!

JEOPARDY!



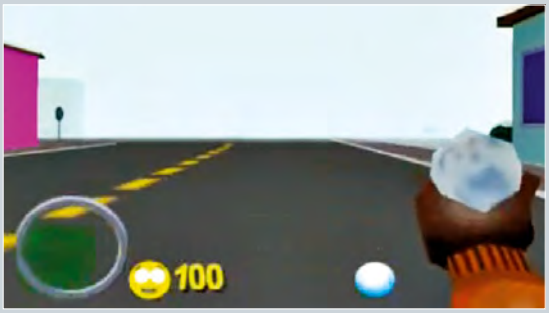
Als hätten wir aus der Misere nicht gelernt, landet sogleich eine weitere Quizshow-Umsetzung im Modulschacht. Es handelt sich um den (mittlerweile bei RTL und tm3 abgesetzten) Klassiker **Jeopardy!**, in dem ausnahmsweise keine Antworten auf Fragen gesucht werden – stattdessen wird der Spieß umgedreht. Doch dummerweise sichert sich das Spiel nicht nur den zweifelhaften Titel „Mieseste Intro-Sprachausgabe aller Zeiten“, sondern schafft es auch, den schlechten Ersteindruck in den Folgeminuten zu wahren. Das Studio sah im Fernsehen zwar auch schlicht aus, aber wenigstens musste man sich dort nicht mit stummen Kandidaten und regungslosem Publikum abfinden. Wir klappern also illustre Kategorien wie „Frauen in der Literatur“, „Tierische Superlative“ oder „Briefmarken“ ab, geben dazu die passenden Fragen mit der Bildschirmtastatur ein und quälen uns so lange durch die spannungsfreie N64-Software, bis die Ratewand vollständig leer gefegt ist. Doch dann ploppen neue Fragen auf … Bitte nicht weiter, aus, aus, nächstes Spiel!

EARTHWORM JIM 3D

Es ist mittlerweile halb acht – kaum zu glauben, wie langsam die Zeit vergeht, wenn sich nur Mist im Modulschacht befindet. Den nächsten Titel suchen wir uns mit aller Besonnenheit aus, schließlich wollen wir uns unsere knapp bemessene Freizeit nicht weiter mit derartigem Spielemüll versauen. Der Name **Earthworm Jim** verheißt zunächst die Rückkehr in eine selige Vergangenheit, in der Jump & Runs noch gut und Videospiele auf Plastik gepresst waren. Doch halt, der Zusatz **3D** im Titel lässt Schlimmes erahnen: War **Earthworm Jim 3D** nicht das Spiel, das ständig verschoben wurde, weil es die Entwickler nicht schafften, den kultigen Wurm in ein adäquates Abenteuer zu schicken? Wir können euch versichern: Sie haben es vermasselt – und zwar gehörig! Die Spielwelt erinnert zunächst ein bisschen an **Super Mario 64**. Auch Jim muss Gegner verkloppen, rollenden Objekten ausweichen und bestimmte Fragmente sammeln, die ihn dann in neue Bereiche bringen. Das verrückte Charakterdesign lässt uns indes an **Banjo-Kazooie** denken. Aber warum fehlt der Spielspaß? Erstens: Die Kameraführung ist schrecklich! Ganze Areale sind mit Krempel vollgestellt, den man aber nur erkennt, wenn man sich ihm nähert. Dummerweise ändert sich die Sicht während des Herumlaufens so hektisch, dass der Perspektivenwechsel einem Katz-und-Maus-Spiel gleicht. Zweitens: Wer hat den Programmierern gesagt, es wäre lustig, 48 Textzeilen durchzuklicken? Drittens: Warum bewegt sich Jim nach drei Jahren Entwicklungszeit so steif durch die Levels, als hätte er eine Wii-FB verschluckt? Und viertens: Kann uns bitte jemand alle guten Gameplay-Ideen aufzählen, die **Earthworm Jim 3D** bietet – alle beide? Kurz und knapp: Diese Wurmkur ging in die Hose!

SOUTH PARK

Eigentlich hätten wir schon stutzig werden müssen, als wir den ersten Level betraten. Ist die geringe Sichtweite wirklich so gewollt oder hat jemand vergessen, die Nebelmaschine auszuschalten? Aber sei's drum, der miese grafische Ersteindruck bestätigt sich in den weiteren Spielminuten, als wir gefühlte 2.521 Hühner (!) mit Schneebällen (!!) aus der Ego-Perspektive in ihre Einzelteile zerrupfen. Offenbar hatten die Entwickler die Vorgabe, so wenige Gegnertypen wie möglich zu entwerfen – kostet ja alles Zeit. Wir laufen also durch karge Städte, hören die immergleichen Sprach-Samples und geben nach dem 2.522. zerlegten Huhn schließlich freiwillig auf. Dieses Spiel ist ja noch schlimmer als der Fraß aus der Kantine von Jerome „Chef" McElroy!



SUPERMAN

Wir haben oft genug auf diesem Action-Adventure herumgehackt – aber der Verfasser dieser Zeilen hat nichts hinzugelernt und sich **Superman** tatsächlich aus dem Archiv mitgenommen, obwohl er eigentlich wissen müsste, dass das vermeintliche Superhelden-Epos nicht mal nach zwei Hefeweizen Spaß macht. Schon der erste Level entpuppt sich als wahre Geduldsprobe: Der Typ mit den irren Kräften muss durch Ringe fliegen, um das „Rätsel" (so steht's tatsächlich da!) von Lex Luthor zu lösen. Hä? Nach drei Minuten stellt sich außerdem ein Krampf in den Fingern ein, denn die Steuerung mit dem Analogstick ist noch unpräziser, als wir es von einigen Wii-Fuchtelspielen gewohnt sind. Dann der zweite Abschnitt: Wir müssen ein Auto aufsammeln und es durch die (komplett von Texturen befreite) Stadt schleudern. Das Beste an dieser Szene: Sie dauert gerade mal drei Sekunden! Beim ersten Versuch schnallen wir überhaupt nicht, dass es schon losgeht – wir denken, wir befinden uns immer noch im Menü. Als das nächste Kapitel, pikanterweise eine 3D-Kampfszene, qualitativ sogar noch dagegen abzufallen droht, ist es endgültig mit unserer Geduld vorbei! Wir können nicht mehr, wollen nicht mehr, drehen durch. Dabei hätten wir noch einige N64-Nieten vor uns gehabt … Wir sagen nur: **Robotron 64**. N-ZONE-Spielspaßwertung: 19 Prozent. Autsch!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Wii – Geheimer Laden

Nachdem ihr den Sportfest-Modus abgeschlossen habt, erhaltet ihr eine geheimnisvolle Nachricht. Diese Mail taucht auch sporadisch auf, wenn ihr einige Stunden gespielt habt. Im Einkaufsbezirk befindet sich demzufolge ein geheimer Laden. Ihr findet ihn zwischen den Gebäuden ganz links und in der Mitte. Zielt mit eurer Wii-FB einfach auf das Ende der schmalen Gasse.

DJ HERO

Wii – Cheats

Wer sich nicht die Mühe machen und alle Tracks und DJs selbst freispielen möchte, kann sich durch einige Cheats behelfen. Gebt einfach unter Optionen im Cheat-Code-Menü folgende Passwörter ein:

Code	Freigeschalteter Inhalt
n1fz	DJ Jazzy Jeff wird freigeschaltet
k07u	DJ AM wird freigeschaltet
tol0	Alle Inhalte freischalten

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010

Wii – Cheats

In THQs neuestem Wrestling-Spektakel für die Wii gibt es ein alternatives Kostüm für WWE-Superstar John Cena. Dafür wählt ihr im Options-Menü das Cheat-Menü an und gebt dort den Code **CENATION** ein.

TONY HAWK: RIDE

Wii – Cheats

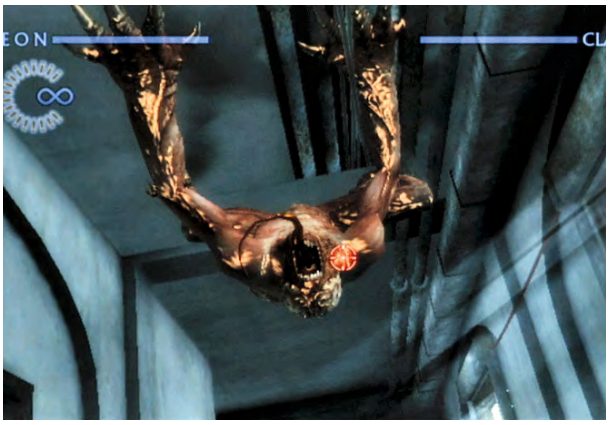
Wer in **Tony Hawk: Ride** den „Quicksilver 80s"-Level freischalten möchte, klickt im Hauptmenü zuerst auf „Optionen" und dann auf „Cheats". Dort müsst ihr einfach nur noch folgenden Code eingeben: **FEELINGEIGHTIES**

RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

Wii – Freischaltbares

Um im Spiel neue Outfits für die Charaktere freizuschalten, müsst ihr bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Wir sagen euch, welche das sind:

Outfit	Bedingung
Chris' Caucasus-Outfit	Schafft Operation Javier Kapitel 5 auf Normal
Krausers Mercenary-Outfit	Schafft Operation Javier Kapitel 5 auf Normal
Leons Agent-Outfit	Schafft Operation Javier Kapitel 7 auf Schwer
Leons R.P.D.-Outfit	Schafft Operation Javier Kapitel 7 auf Schwer



CALL OF DUTY
MODERN WARFARE MOBILIZED

DS – Cheats

Wenn ihr in **Call of Duty: Modern Warfare Mobilized** den Überlebens-Modus aktivieren wollt, in dem ihr gegen Horden von Gegnern ums Überleben kämpft, geht zunächst vom Hauptmenü aus ins Hauptquartier. Dort gebt ihr unter „Optionen" den folgenden Cheat ein: **Select**, **L**, **R**, **Select**, **Y**, **Y**, **X**, **R**, **L**, **X**, **R**, **Y**. Vorsicht: Wenn ihr das Spiel verlasst, geht der Fortschritt in diesem Modus verloren und der Cheat muss beim nächsten Start erneut eingegeben werden.

TALES OF SYMPHONIA
DAWN OF THE NEW WORLD

Wii – Alternative Enden

Das neue **Tales of Symphonia** bietet euch drei verschiedene Endsequenzen – wir sagen euch, wie ihr diese zu Gesicht bekommt.
„Gutes Ende": Im Spiel dürfen ausschließlich gute Entscheidungen getroffen worden sein. Lasst euch am Ende von Lloyd und Marta besiegen und streckt dann Ratatosk nieder.
„Normales Ende": Neben guten müssen im Verlauf des Spiels auch einige schlechte Entscheidungen getroffen worden sein. Handelt dann wie zuvor, lasst euch von Lloyd und Marta besiegen und macht dann Ratatosk unschädlich.
„Böses Ende": Besiegt am Ende des Spiels zuerst Marta, dann Lloyd.

RABBIDS GO HOME

Wii – Cheats

Im neuesten Wii-Abenteuer der verrückte Hasen könnt ihr zusätzliche verrückte Rabbids freischalten. Hierzu müsst ihr nur im Hauptmenü den Punkt „Rabbid in der Wii-Fernbedienung" auswählen, danach ins Menü gehen, dann „Rabbids verwalten" und zuletzt „Verwaltete Rabbids betrachten" anwählen. In diesem Menü müsst ihr die Tasten C und Z auf eurem Nunchuk gedrückt halten. Dann könnt ihr den jeweiligen Code für den neuen Rabbid eingeben.

Cheat	Freigeschalteter Rabbid
2211AA11	Assassin Rabbid
B11BA22A	Best Buy Rabbid
AA111122	Geek Squad Rabbid
1122AA11	Leonardo Rabbid
121212AA	Prince Rabbid
BBBBAAAA	Splinter Cell Rabbid

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

ALLE GOLDMÜNZEN! ALLE GEHEIMNISSE! ALLE LEVELS!

Text I Viktor Eippert, Christoph Kraus

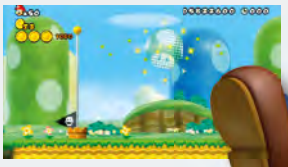
Lockruf des Goldes: So meistert ihr alle Welten und erfahrt, wo sämtliche Münzen versteckt sind!

LAKITUS ZAUBERHAFTE TRICK-PARADE

Auf seiner Wolke beobachtet Lakitu ganz genau, was im Pilzkönigreich vor sich geht. Hier verrät er seine besten Tricks!

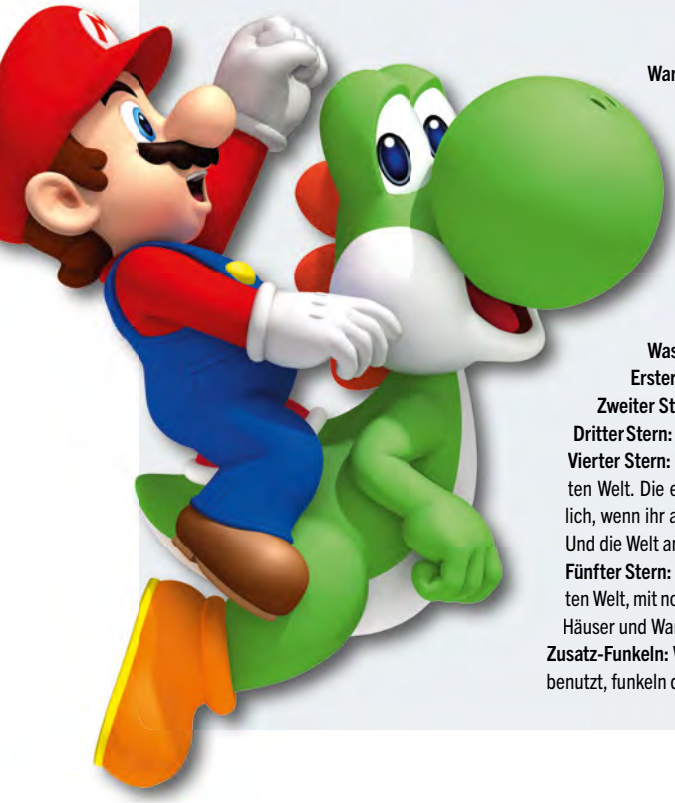
Wie finde ich die geheimen Levels?
Die versteckten Abschnitte sind oftmals nur durch intensives Ausprobieren auffindbar. Unsere Komplettlösung zeigt alle Geheimausgänge und verrät, wie ihr sie am leichtesten passieren könnt. Plus-Abonnenten finden übrigens einen vollständigen Spielstand im Datenbereich der DVD. Kopiert ihn einfach mitsamt aller Ordner auf eine SD-Karte!

Was bringt es mir, wenn ich Toad durch den Level trage?
Wer den Pilzkopf bis zum Ende schleppt, erhält drei Leben, ein neues Toad-Haus und bekommt ein Feuerwerk mit einem Toad zu Gesicht. Welche Farbe das Toad-Haus hat, hängt übrigens davon ab, welchen Wert die letzte Ziffer auf der Zeitanzeige hat. Bei 1 bis 3 ist es rot, bei 4 bis 6 ist es grün und bei 7 bis 9 ist es gelb.



Wie kann ich mich in eine Luftblase wickeln lassen?
Spielt ihr mit mehreren Leuten, empfiehlt es sich, hin und wieder euer eigenes Leben zu schützen, indem ihr anderen (noch talentierteren) Spielern den Vorzug gebt. Drückt einfach auf den A-Knopf und wickelt euch so in eine Luftblase. So übersteht ihr unbeschadet selbst die knifflig sten Stellen. Aber Achtung, sobald kein Spieler mehr übrig ist, heißt es unbarmherzig „Game Over“!

Kann ich die Gegner auf der Weltkarte überspringen?
Euch nerven die Gegner auf der Oberwelt? Aktiviert einfach mit der 1-Taste einen Stern (sofern ihr einen habt) und schon seid ihr in der Lage, den Attacken der Hammerbrüder und Gumbas mühelos zu entkommen. Die Levels sind sowieso allesamt viel einfacher zu meistern, wenn ihr die passenden Anzüge oder die Feuer- und Eisblume aktiviert habt.



Warum trägt Mario plötzlich keine Mütze mehr?
Habt ihr 99 Leben gesammelt, verliert Mario seinen Hut. Er setzt ihn erst wieder auf, wenn ihr auf 98 Leben abgerutscht seid. Übrigens: Schafft ihr es, am jeweiligen Level-Ende den Fahnenmast an der Spitze zu berühren, bekommt ihr einen 1-Up-Pilz geschenkt.

Was haben die Sterne im Spielstand-Menü zu bedeuten?
Erster Stern: Ihr spielt **New Super Mario Bros. Wii** durch und besiegt den Endboss.
Zweiter Stern: Ihr beendet alle regulären Levels und findet alle Ausgänge.
Dritter Stern: Ihr sammelt alle 207 Münzen in den Welten 1 bis 8.
Vierter Stern: Ihr sammelt alle 24 Sternenmünzen in der neunten Welt. Die einzelnen Levels darin werden aber erst zugänglich, wenn ihr alle Sternenmünzen in einer Welt gefunden habt. Und die Welt an sich erscheint, sobald ihr Bowser besiegt habt.
Fünfter Stern: Ihr beendet sämtliche Levels, inklusive der neunten Welt, mit normalem und verstecktem Ziel, besucht alle Toad-Häuser und Warp-Kanonen.
Zusatz-Funkeln: Wenn ihr den Super-Assistent kein einziges Mal benutzt, funkeln die fünf Sterne sogar!

WELT 1

WELT 1-1
Erste Münze: Direkt nach dem Speicherpunkt – dieser Schatz ist nicht zu übersehen.
Zweite Münze: An der Stelle, wo der Boden zum dritten Mal rotiert, befindet sich eine Röhre. Dort ist die Münze verborgen.
Dritte Münze: Folgt einfach den Pfeilen und schon findet ihr ein weiteres Geldstück.

WELT 1-2
Erste Münze: Schon nach dem Sprung ins Rohr stoßt ihr auf dieses Fundstück.
Zweite Münze: Oberhalb der Kippschaukel ist eine Plattform, die zu einer Röhre führt. Rein da!
Dritte Münze: Schlüpft gegen Ende des Levels, wenn ihr die Münze schon seht, in die grüne Röhre (ganz links). Im Innenraum aktiviert ihr den POW-Block und schnappt euch das Ding.

WELT 1-3
Erste Münze: Darauf stoßt ihr praktisch automatisch – kein Problem für euch!
Zweite Münze: Dort, wo die drei nebeneinander liegenden Röhren sind, lauft ihr nach rechts durch die Wand. Im unteren Raum befindet sich Münze Nummer 2.
Dritte Münze: Diesen Goldtaler zu sammeln ist ebenso wie beim ersten ein Klacks!
Geheimnis: Etwa in der Mitte des Levels gelangt ihr zu einem unsichtbaren Raum. Springt dort mit Yoshi über den Bildschirmrand hinaus und schon geht's ab in die Kanone!

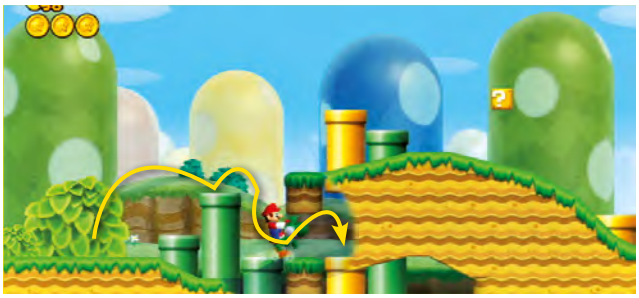
WELT 1-MINISCHLOSS
Erste Münze: Von der zweiten Schaukel lasst ihr euch auf den braunen, aus der Wand ragenden Block führen. Schwupps, eine Etage drüber ist der erste Taler!
Zweite Münze: Achtung, kniffflig! Zwei Schaukeln weiter hüpft ihr per Wandsprung nach oben durch die unsichtbare Barriere. Im Innenraum glitzert's erneut.
Dritte Münze: Besorgt euch den Propeller-Helm oder gelangt mit dreifachem Wandsprung (von der Schaukel aus) nach oben. Diese Münze ist ganz locker zu bekommen.

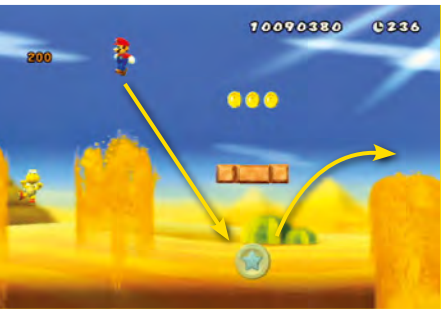
WELT 1-4
Erste Münze: Nach dem Speicherpunkt ist der erste Taler oberhalb der roten Röhre verborgen. Friert einen Fisch mit der Eisblume ein und hüpft dann über die Strömung hinweg.
Zweite Münze: Friert einen Fisch genau in der Mitte der beiden Strudelröhren ein, stellt euch dann auf den Eisblock und lasst euch nach oben treiben.
Dritte Münze: Friert den Seeigel mit der Eisblume über der Strudelröhre ein und wartet dann ab, bis der Eisblock nach unten gleitet. Der Sog ist somit verschwunden und ihr kommt an den Schatz heran.

WELT 1-5
Erste Münze: Schnappt euch den Propellerhelm im zweiten Fragezeichen, schwebt nach oben und duckt euch, um aus dem Felsblock die Efeuranke sprießen zu lassen.
Zweite Münze: Rutscht vom grünen Block runter und springt im richtigen Moment wieder an Land. Schon gehört euch die zweite Münze.
Dritte Münze: Seht ihr die roten, rotierenden Blöcke und den Koopa? Ihr erreicht die Münze, indem ihr dort der Kröte auf den Kopf springt. Alternativ ist auch der Propeller-Helm eine gute Wahl.

WELT 1-6
Erste Münze: Auch hier fungiert der Koopa als perfekte Leiter nach oben zum Goldstück.
Zweite Münze: Ein Kinderspiel für geübte Schildkröten-Hüpfer!
Dritte Münze: Direkt unterhalb der Speicherflagge ist ein Geheimgang, wenn ihr nach links durch die Wand lauft. Nix wie rein!

WELT 1-SCHLOSS
Erste Münze: Schon nach wenigen Zahnrädern stolpert ihr automatisch über den ersten Schatz.
Zweite Münze: Der fette Wummp-Block zertrümmert den Felsen, unter dem dieses Glitzerstück steckt. Ein Kinderspiel!
Dritte Münze: Schlüpft nach dem riesigen Zahnrad in die grüne Röhre am unteren Bildschirmrand. Der P-Block aktiviert die notwendigen Steine, um unbeschadet zum Goldtaler zu springen.





WELT 2

WELT 2-1
Erste Münze: Wer bei den Sandfontänen ein klein wenig Acht gibt, für den ist der erste Glitzerstein ganz locker zu erreichen.
Zweite Münze: Lasst euch bei der Schnapp-Piranha am Felsrand nach links gleiten und holt euch somit den zweiten Taler.
Dritte Münze: Segelt via Propellerhelm zur Münze und wieder hoch, um kein Leben zu verlieren.

WELT 2-2
Erste Münze: Unmittelbar vor der Speicherflagge lasst ihr euch den Treibsand hinabgleiten. Unten im Keller angekommen, ist die Münze durch den POW-Schalter (recht schwierig) zu erreichen.
Zweite Münze: Kurz nach der Flagge ist im ersten von vier Steinblöcken eine Ranke versteckt. Oben angekommen, nehmt ihr den POW-Schalter auf und aktiviert ihn im richtigen Moment, sodass die Münze herunterfällt.
Dritte Münze: Mithilfe eines Schrumpfpilzes gelangt ihr in die Miniröhre kurz vor Schluss. Da glitzert es erneut golden!

WELT 2-3
Erste Münze: Ein kleines Stück vor der Speicherfahne liegt das begehrte Objekt am Sockel der größeren Pyramide im Dunkeln.
Zweite Münze: Auch dieser Taler versteckt sich in der Dunkelheit, links vom Feuerkoopa.
Dritte Münze: Knapp vor dem Ende an der Stelle, wo zwei Feuerranken von der Decke ragen, benutzt ihr einen Wandsprung, um nach oben zu gelangen. Lauft dann an der Decke entlang nach rechts.

WELT 2-MNISCHLOSS
Erste Münze: Über diese stolpert ihr praktisch von alleine auf der rechten Seite.
Zweite Münze: Der zweite Taler liegt im Geheimraum direkt rechts der Flagge.
Dritte Münze: Hier ist ein wenig Timing gefragt, um nicht von den Stacheln über dem Gitter erwischt zu werden.

WELT 2-4
Erste Münze: Am linken Vorsprung der zweiten Strickleiter verbergen sich drei unsichtbare Blöcke. Im Mittleren befindet sich eine Ranke, welche euch zu der Sternenmünze führt.
Zweite Münze: Achtung, hier braucht ihr einen Propeller, wenn ihr erfolgreich sein wollt. Steigt in die Röhre nach der Speicherfahne, springt zu der Münze und katapultiert euch danach wieder hoch.
Dritte Münze: Hier wird's knifflig und ihr seid wieder auf den Propeller angewiesen! Wartet am Abgrund, bis der Wind weht. Springt dann im richtigen Moment ab, lasst euch vom Wind tragen und aktiviert den Propeller, um an das Funkelobjekt zu gelangen. Seid ihr an der Wand, geht's per Wandsprung wieder nach oben.

WELT 2-5
Erste Münze: Diese verbirgt sich hinter der Wolke über der ersten Palme. Am einfachsten bekommt ihr sie, wenn ihr mit Yoshi von der Palme abspringt und euch dann aus dem Sattel katapultiert.
Zweite Münze: In der Mitte dieser Welt findet ihr eine einzelne Piranha-Pflanze zwischen zwei Sandblöcken. Schnappt euch einen Stachelpanzer und macht die Pflanze unschädlich. Somit kommt ihr in den Geheimgang. Im Untergeschoss findet ihr den Taler oben in der Mitte.
Dritte Münze: Gegen Ende der Welt beschafft ihr euch eine Wolke und fliegt damit nach rechts. Die Münze dort ist leicht zu sehen.

WELT 2-6
Erste Münze: Über das erste Stück stolpert ihr praktisch von alleine, nur der Sprung muss gut geplant sein.
Zweite Münze: Seht ihr die Röhre in der Luft bei den vielen Steinblöcken? Nichts wie hinein!
Dritte Münze: Bei der Hüpfeinlage auf dem zweiten großen Würfel stoßt ihr auf die dritte Münze. Auch hier kommt es auf gute Sprungakrobatik an. Erleichtert wird die Talersuche jedoch mit dem Propellerhut.
Geheimnis: Dieses Alternativende ist wirklich happig! Ohne Fliegeranzug geht hier gar nichts. Auf der zweiten Würfelroute stellt ihr euch neben den P-Block und wartet, bis der Würfel ein gutes Stück weitergefahren ist. Nun aktiviert ihr den Block, begebt euch so schnell wie möglich zu der Steinformation, die aus den Münzen entstanden ist, und springt von dort aus zur Röhre im Himmel. Habt ihr alles richtig gemacht, verwandeln sich die zwei Münzen genau dann wieder zurück, wenn ihr an die Röhre springt. Verzagt nicht, wenn ihr es mehrmals probieren müsst!

WELT 2-SCHLOSS
Erste Münze: Es ist unerlässlich, dass ihr mit dem Fliegeranzug startet, um das gute Stück zu bekommen. Einfach hochfliegen und schnell sein!
Zweite Münze: Auch hier hilft nur der rote Anzug weiter.
Dritte Münze: P-Block aktivieren und ab zur Münze – ein Kinderspiel für euch!

WELT 3

WELT 3-1
Erste Münze: Nehmt Anlauf, wenn ihr den Pinguinanzug euer Eigen nennt, und zerstört damit die Blöcke vor der Münze.
Zweite Münze: Die findet ihr auf Anhieb, der Sprung dorthin und zurück ist allerdings nicht ganz leicht.
Dritte Münze: Wieder das gleiche Prinzip wie bei der ersten Münze: Blöcke rutschend zerschmettern und ab in die Warpröhre! Unten friert ihr einen der Pinguine ein, stellt euch drauf und duckt euch unter der Barriere hindurch, um zur Münze zu springen. Alternativ könnt ihr es auch mit einem Sprung als kleiner Mario versuchen. Mit etwas Geschick klappt es auch so.

WELT 3-2
Erste Münze: Schnappt euch die Eisblume, friert eine Kanonenkugel unter dem Klunker ein und holt ihn euch.
Zweite Münze: Ab in die grüne Röhre kurz nach der Speicherfahne! Nun springt ihr geschickt auf den Kanonenwillis nach oben, um das Ziel zu erreichen. Tipp: Friert die Kontrahenten ein, um die Angelegenheit zu vereinfachen!
Dritte Münze: Am besten, ihr lasst eine der Kanonenkugeln hinter euch her fliegen, bis diese in der richtigen Position ist. Nun springt ihr mit ihrer Hilfe zum Sternenschatz.

WELT 3-3
Erste Münze: Wer bei den treibenden Eisblöcken im Wasser Acht gibt und die Stelle untersucht, an der die Eisblöcke scheinbar durch den Boden treiben, wird belohnt.
Zweite Münze: Locker zu bekommen, auch ohne Hilfe!
Dritte Münze: Das Fass ist der Schlüssel zum Erfolg. Schnappt euch das einzige Fass in dieser Welt und tragt es unbeschadet bis zu der Münze, um es nach ihr zu werfen.

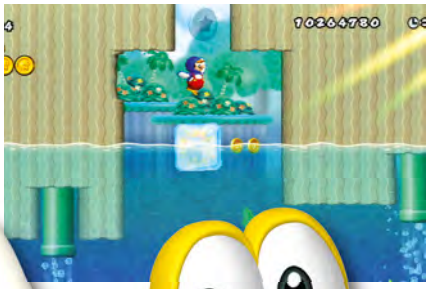
WELT 3-GEISTERHAUS
Erste Münze: Sofort am Anfang bewegt ihr euch links in die Wand.
Zweite Münze: Bei der Kletterpartie haltet ihr euch weiter oben links und findet in der linken Wand den Geheimschatz.
Dritte Münze: Der dritte Taler versteckt sich gut: Im Raum mit den Seilen an der Decke lasst ihr euch dort, wo sich die ersten Schwebeplattformen befinden, mittig fallen, sodass ihr nach unten fallt. Habt ihr alles richtig gemacht, landet ihr sicher bei einer Geheimtür. Dahinter wartet ein Aufzug mit vielen Geistern auf euch. Nachdem der Lift das erste Stück rapide nach unten gefahren ist, haltet ihr euch an der rechten Wand. Dort, wo die vielen Geister versammelt sind, findet ihr eine versteckte Kammer mit dem Geldstück.
Geheimnis: Habt ihr den Weg zur dritten Münze eingeschlagen, kommt ihr beim alternativen Levelende heraus. Ihr gelangt zu der Kanone, die euch postwendend in die sechste Welt schießt.

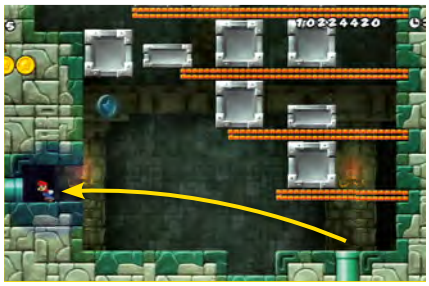
WELT 3-MINISCHLOSS
Erste Münze: Bei der zweiten sich drehenden Plattform springt ihr von deren Spitze an die rechte Wand zum kleinen Vorsprung. Dahinter befindet sich eine geheime Tür mit der Münze.
Zweite Münze: Hier ist wieder Können gefragt! Sobald ihr den POW-Block beim Aufzug mit den vier Morgensternen seht, nehmt ihr ihn mit und wartet unbedingt, bis die Eisenkugeln die grauen Klötze zerstören, um dann den POW-Block zu werfen. Nun kommt ihr an die runde Scheibe heran.
Dritte Münze: Um hier erfolgreich zu sein, springt ihr wieder von der Spitze der sich drehenden Plattform nach rechts und legt zwei Wandsprünge nacheinander hin.

WELT 3-4
Erste Münze: Diese könnt ihr kaum verfehlen. Erledigt aber zuerst den Feuerbruder.
Zweite Münze: Kurz vor der Fahne springt ihr auf die bewegliche Plattform, duckt euch und krallt euch die Münze im Geheimversteck unter dem Eis.
Dritte Münze: Diese springt euch regelrecht ins Auge. Kein Problem!

WELT 3-5
Erste Münze: Absolut nicht zu verfehlen!
Zweite Münze: Hierfür ist es notwendig, die roten Blöcke in dieser Welt zu aktivieren! Sind die roten Klötze sichtbar, gelangt ihr dadurch am Ende der ersten Würfelfahrt in das rote Rohr (anstelle des grünen). Darin führt die Alternativroute auf dem zweiten Würfel zur Münze.
Dritte Münze: Und auch diesen Schatz findet ihr auf der eben erwähnten Geheimroute.
Geheimnis: Habt ihr die Welt mit dem alternativen Schluss zu Ende gespielt, wird das grüne Toad-Haus freigelegt!

WELT 3-SCHLOSS
Erste Münze: Hüpfpartie! Springt auf einen der Bälle, um nach oben zu gelangen.
Zweite Münze: Ganz leicht, sprengt einfach das im Weg befindliche Eis!
Dritte Münze: Am besten lasst ihr euch im richtigen Moment fallen, um diesen Goldtaler zu ergattern.





WELT 4

WELT 4-1
Erste Münze: Friert die Piranha-Pflanze unterhalb der Münze ein, steigt darauf und schnappt euch den Schatz.
Zweite Münze: Gleiches Spielchen nochmal: Friert den Seeigel ein und ab geht's zum Taler!
Dritte Münze: Am Schluss bedarf es ein drittes Mal der eisigen Kraft des Pinguin-Anzugs. Vereist den Seeigel am Strudel, um diesen nun als Leiter zu nutzen.

WELT 4-2
Erste Münze: Auffälliger geht es kaum noch!
Zweite Münze: Wieder ein Klacks für euch! Klettert einfach am Vorsprung zum Schatz.
Dritte Münze: Wartet, bis die linke Plattform herunterfällt. Nach einer Kletterpartie seid ihr um eine weitere Sternenmünze reicher.

WELT 4-3
Erste Münze: Entledigt euch des Gegners und der Schatz gehört euch!
Zweite Münze: Um dieses Schmuckstück zu sammeln, habt ihr mehrere Möglichkeiten. Entweder nutzt ihr den Pinguinanzug in Kombination mit dem Stern und rutscht damit über das Wasser oder ihr holt euch den Schrumpfpilz aus dem ?-Block und rennt dann über die Wasseroberfläche.
Dritte Münze: Spätestens hierfür ist der Schrumpfpilz unerlässlich. Gleich hinter der Speicherfahne seht ihr eine Miniröhre im Wasser. Rein da! Im Innenraum ist die Münze sofort zu sehen.

WELT 4-MINISCHLOSS
Erste Münze: Die Silberboxen sind ein geeigneter Absprungpunkt, um diesen Taler zu holen.
Zweite Münze: Exakt unter der Speicherfahne befindet sich ein Geheimraum in der rechten Wand. Was ihr da wohl findet?
Dritte Münze: Stellt eure Geschwindigkeit unter Beweis! Um diese Münze zu sammeln, müsst ihr das gute Stück holen, bevor es von einem Block verdeckt ist – aber ihr müsst auch schnell sein, damit ihr nicht zerquetscht werdet! Unser Tipp: Wartet, bis der unterste Block gefallen ist, bevor ihr loslauft.
Geheimnis: Im Raum mit den fallenden Kisten und der dritten Münze ist noch ein Geheimnis versteckt. Rennt so schnell wie möglich zur linken Wand und springt an die Stelle, die auffällig grün markiert ist. Habt ihr das geschafft, bevor der erste Silberwürfel gefallen ist, landet ihr beim Geheimausgang, der euch zur Kanone bringt. Das Geschoss feuert euch in die sechste Welt.

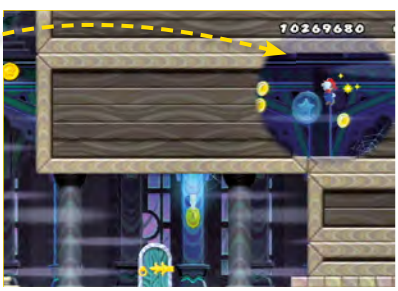
WELT 4-4
Erste Münze: Aktiviert den P-Block an der Decke und schwimmt zügig zu der gelben Röhre. Leichter geht es übrigens, wenn ihr zunächst mit der Feuerblume alle Gegner ausschaltet. Schnappt euch nun den Pinguinanzug aus dem ?-Block, vereist den Fisch unter der Münze und holt euch die Belohnung.
Zweite Münze: Kleiner Zwischenstopp direkt auf dem Weg!
Dritte Münze: Am Ende, genau vor der grünen Röhre, seht ihr einige Goldstücke durch die Wand schwimmen. Das ist etwas sonderbar, oder? Seht doch am besten mal nach, ihr werdet es nicht bereuen!

WELT 4-GEISTERHAUS
Erste Münze: Stellt euch auf die sechste Plattform und wartet, bis sie zu Boden sinkt.
Zweite Münze: Rennt durch den zweiten Korridor, bis ihr rechts an der Wand anstoßt. Ein kleines Stück weiter oben haltet ihr das Goldstück in Händen.
Dritte Münze: Die Plattform im ersten Raum mit dem zweiten ?-Block darüber solltet ihr euch genauer ansehen. Wartet, bis sie am Boden ist, und lauft durch die Geheimtür. Auf dem weiteren Weg findet ihr die Sternenmünze und am Ende sogar einen versteckten Ausgang.
Geheimnis: Habt ihr die dritte Münze geholt, tut sich vor euch ein Weg auf, der zum Toad-Haus und direkt zum Schloss dieser Welt führt!

WELT 4-5
Erste Münze: Das Prachtexemplar bekommt ihr auch ohne Hilfe!
Zweite Münze: Schnappt euch eine Wolke und fliegt an der Stelle mit den vielen Goldtalern in den Himmel.
Dritte Münze: Gleich hinter der Speicherflagge beschafft ihr euch eine weitere Wolke. Damit erreicht ihr ohne Weiteres die grüne Warp-Röhre an der Decke. Nix wie rein!

WELT 4-SCHLOSS
Erste Münze: Was ihr hier tun müsst, erklärt sich von selbst.
Zweite Münze: Mit gutem Timing und einer Prise Schnelligkeit gehört sie euch!
Dritte Münze: Springt in die Röhre direkt unter der Bosstür. Weicht den Fischen aus und ihr erhaltet eure Belohnung.

WELT 4-LUFTSCHIFF
Erste Münze: Kein Problem bei eurem Koordinationsvermögen!
Zweite Münze: Erspäht ihr die Röhre, welche von den Holzkisten verschlossen ist? Sie wirkt verdächtig, nicht wahr? Führt den Stampfsprung aus und klettert hinunter. Nach ein paar Sprüngen habt ihr den Taler!
Dritte Münze: Sprengt euch den Weg zum Ziel!



WELT 5

WELT 5-1
Erste Münze: Kommt euch die Mulde vor dem ersten Riesenpanzer auch seltsam vor? Ein paar Stampfsprünge später wisst ihr, warum.
Zweite Münze: Hinter dem Koopa-Panzer im Wasser versteckt sich das zweite Geschenk.
Dritte Münze: Gegen Ende (vor der Warp-Röhre) befindet sich ein weiterer Riesenpanzer. Springt hinein, um eine zweite Röhre sowie die dritte Münze zu finden.

WELT 5-2
Erste Münze: Schon früh im Level entdeckt ihr eine Stelle mit drei Stockwerken und einigen kleinen Raupen. Seht ihr, wie eine von ihnen nach rechts in die Wand marschiert? Folgt ihr und benutzt den POW-Block im Untergeschoss.
Zweite Münze: Verschafft euch Hilfe durch die Riesenraupe und hüpft hinauf!
Dritte Münze: Nach der Flagge springt ihr erneut per Riesenraupe den Goldmünzen nach – und zwar auf die Decke. Lauft dann nach rechts.

WELT 5-3
Erste Münze: Diesen Sternentaler holt ihr mit dem Propellerhut. In der Röhre davor habt ihr die Möglichkeit, einen solchen zu ergattern.
Zweite Münze: Zerschmettert die Steinblöcke mit dem Koopa-Panzer, ohne das Rankenmonster damit zu treffen. Um es leichter zu haben, erledigt ihr am besten vorher den lästigen Widersacher.
Dritte Münze: Fallt mit einem der Wackelklötze runter, um dann fix zu springen. Auch hier hilft das Erledigen des Gegners.

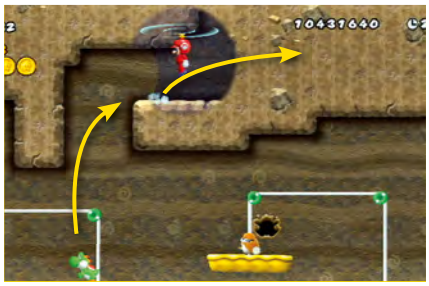
WELT 5-MINISCHLOSS
Erste Münze: Ein beherzter Sprung genügt.
Zweite Münze: Habt ihr die Stelle mit den zwei Stachelwänden an beiden Seiten erreicht? Dann haltet euch bereit, denn rechts oben im Eck schwebt das zweite Fundstück.
Dritte Münze: Erneut wird euer Können auf die Probe gestellt. Zerstört zunächst die Steinblöcke. Nehmt euch ruhig mehrere Anläufe dafür, um nicht an den Stacheln zu scheitern. Ist der Weg frei, springt ihr im richtigen Moment auf die Oberkante der rechten Stachelwand und nutzt diese als Treppe. Die Blöcke könnt ihr natürlich nur also Super-Mario zerstören, also Vorsicht!

WELT 5-4
Erste Münze: Verpackt einen der Gegner in einen Eisblock, nehmt ihn hoch und werft ihn im Sprung auf die Münze.
Zweite Münze: Schnappt euch den POW-Block und tragt ihn noch ein Stück mit. Erblickt ihr die zwei Goldmünzen im Himmel? Sobald euer Floß darunter ist, werft ihr den POW-Block und kassiert dafür den Goldpreis.
Dritte Münze: Eine Explosion schafft die grauen Blöcke fort. Aber Achtung, ihr benötigt die Münze, bevor das Floß weggefahren ist, also nicht trödeln!

WELT 5-GEISTERHAUS
Erste Münze: Springt über das erste Loch und betretet die Tür. Nun rennt ihr bis zur der rechten Wand, in der ihr einen Geheimraum am Vorsprung findet.
Zweite Münze: Lasst euch einfach zweimal in die Lücken fallen und betretet nun die Tür. Ganz hinten rechts über dem Wasser schwebt etwas Goldenes im Dunkeln!
Dritte Münze: Ziemlich weit rechts im Startraum, wo sich zwei Türen genau gegenüber befinden, geht ihr durch die linke. Im zweiten Geisterkreisel findet ihr, wonach ihr sucht – die Münze!
Geheimnis: Lasst euch hinter dem letzten Pfeilschild im ersten Raum fallen, geht dann links durch die Wand und öffnet die Tür. Auf dieser Route gelangt ihr zur Kanone, welche euch in die achte Welt führt.

WELT 5-5
Erste Münze: Diese findet ihr direkt auf eurem Weg.
Zweite Münze: Hinter den Wolken nach der Fahne versteckt sich noch ein Taler.
Dritte Münze: Schnappt euch den POW-Schalter vom Rochen, aber aktiviert ihn noch nicht. Seht ihr kurz darauf das große, aus Münzen geformte „W“ am Himmel? Sobald der Rochen unter diesem Buchstaben ist, werft ihr den Block und sackt den Schatz ein.

WELT 5-SCHLOSS
Erste Münze: Lasst euch fallen und nutzt euren Propeller, um diesen Taler zu ergattern.
Zweite Münze: An der Stelle, wo ihr auf mehrere runde Drehgitter stoßt, klettert ihr beim Letzten auf der linken Seite hoch und springt in den Geheimraum, der sich offenbart.
Dritte Münze: Dieses Exemplar springt euch wieder mal ins Auge. Greift einfach nach dem entsprechenden Gitter!



WELT 6

WELT 6-1
Erste Münze: Entweder ihr aktiviert den Propeller, um zur Münze zu fliegen, oder ihr friert den Gegner unter dem Sternentaler ein, springt mithilfe eines Kugelwillis auf den Eisblock und hüpft von dort aus zur Münze.
Zweite Münze: Beinahe viel zu einfach für euch!
Dritte Münze: Ganz am Schluss ist dieses Geldstück hoch oben verborgen. Allerdings benötigt ihr mal wieder den Propellerhelm.

WELT 6-2
Erste Münze: Seht ihr im Boden nach der Riesen-Piranha-Pflanze ein Funkeln? Holt euch einen Stachi-Panzer und zerstört damit den Steinblock!
Zweite Münze: Vereist die Piranha-Pflanze und ihr habt euch somit eine Leiter geschaffen, die zur Münze führt.
Dritte Münze: Bei der zweiten großen Drehwalze wartet ihr geduldig ab, bis sich eine Lücke mitsamt Röhre offenbart. Dann geht's ab nach unten.

WELT 6-3
Erste Münze: Entledigt euch der Pflanze und fahrt mit dem Topf nach oben.
Zweite Münze: Aktiviert den P-Block, schwimmt durch den Tunnel und dann zur Münze.
Dritte Münze: Nicht ganz einfach! Seht ihr die zwei Schächte in der Decke bei den vielen Riesen-Piranha-Pflanzen? Der rechte Schacht ist mit Steinblöcken verschlossen. Zerstört die Blöcke und springt mit Wandsprüngen die Wände entlang bis ganz an die Spitze. Die Münze ist eure Belohung.

WELT 6-4
Erste Münze: Links vom vierten Apfel, den ihr mit Yoshi verputzen könnt, ist weit oben in der Luft die Sternenmünze versteckt. Fliegt mit dem Propellerhut hin!
Zweite Münze: Gleich hinter der Speicherflagge springt ihr in den Abgrund und katapultiert euch mit dem roten Anzug wieder nach oben zur Warp-Röhre.
Dritte Münze: An der Stelle kurz vor Ende mit den vielen Kippaufzügen schwingt ihr euch bis zum Vorsprung. Dort ist ein geheimer Gang mitsamt Funkelstück versteckt.

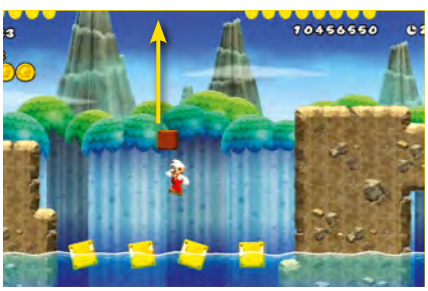
WELT 6-MINISCHLOSS
Erste Münze: An der Stelle mit der ersten Schwebeplattform ist in der linken Wand an einem kleinen Vorsprung ein Geheimversteck. Dort erwartet euch die erste Münze.
Zweite Münze: Das gute Stück erkennt ihr umgehend. Lasst euch aber nicht zerquetschen, wenn ihr von der Wand abspringt!
Dritte Münze: Genau unter der Metalltür schwebt, was ihr sucht. Um dorthin zu kommen, führt ihr zwei Wandsprünge aus, wenn der Bohrer gerade ruht.

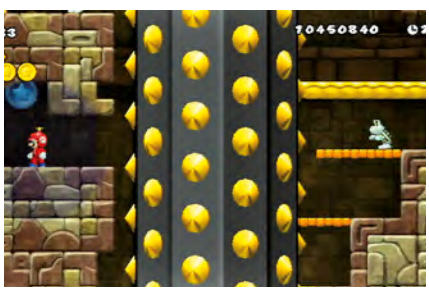
WELT 6-5
Erste Münze: Euch ist sicher klar, was hier zu tun ist. Aber bloß nicht vom Fisch erwischen lassen!
Zweite Münze: Ohne Worte – ganz simpel zu finden.
Dritte Münze: An der Stelle mit den vielen Münzen und den vier großen ?-Blöcken über dem Wasser verbirgt sich ein unsichtbarer Block (direkt über den mittleren beiden ?-Blöcken). Mit der frisch gewachsenen Efeuranke gelangt ihr nach oben, wo hoch am Himmel die Münze versteckt ist.
Geheimnis: Habt ihr die dritte Münze geholt, gelangt ihr zum alternativen Levelende und somit direkt ins Schloss der sechsten Welt.

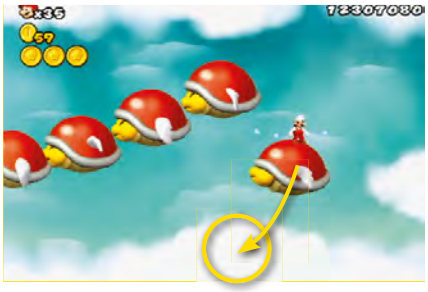
WELT 6-6
Erste Münze: Haltet die Lampe gleich zu Beginn nach oben und nehmt das Trampolin mit. Ein kleines Stück weiter seht ihr schon einen POW-Klotz und direkt danach die Münze. Entweder ihr springt mit dem Trampolin nach oben oder ihr schnappt euch den Block und schüttelt die Münze damit zu Boden.
Zweite Münze: Bei den vielen Fledermäusen haltet ihr den Scheinwerfer wieder nach oben. An euer Wunschobjekt gelangt ihr per Trampolin.
Dritte Münze: Nach geduldigem Ableuchten der Deckenregion entdeckt ihr einen Propellerklotz. Nehmt ihn mit, er wird sicherlich noch nützlich sein. Und in der Tat findet ihr gleich dahinter einen Sternentaler, zu dem ihr nur noch hochfliegen müsst.
Geheimnis: Habt ihr die rote Warp-Röhre an der Decke zwischen den ersten zwei Feuerbrüdern mit dem Scheinwerfer erspäht? Gut – dann nix wie rein! Dieser Weg führt euch zum geheimen Ende sowie zur Kanone, welche euch direkt in die achte Welt schießt.

WELT 6-SCHLOSS
Erste Münze: Springt von den Wippen zu den Blöcken, wo sich die Knochentrocken-Horde tummelt, und schnappt euch die Münze.
Zweite Münze: Hier ist Sprungakrobatik gefragt. Doch es ist schwerer als es aussieht! Passt nur auf, dass ihr nicht von der Lava gegrillt oder vom Morgenstern zerdrückt werdet.
Dritte Münze: Von der Wippe springt ihr im richtigen Moment ab und schon habt ihr auch diesen Taler im Sack!

WELT 6-LUFTSCHIFF
Erste Münze: Zerstört die Kisten mit eurem Stampfsprung und schon seid ihr da.
Zweite Münze: Erneut ist eine Röhre mit Kisten bedeckt. Schlüpft hinein, um innen etwas Funkelndes vorzufinden.
Dritte Münze: Führt auch bei dieser Münze einen Stampfsprung aus, um das Ding einzusacken.







WELT 7

WELT 7-1
Erste Münze: Ihr seht schon bald diese Sternenmünze. Entweder fliegt ihr mit dem Propeller hoch oder ihr springt von der Wand ab.
Zweite Münze: Die ganz kurze gelbe Röhre (genau nach der Speicherfahne) solltet ihr genauer unter die Lupe nehmen. Aber Obacht, einige gut geplante Sprünge trennen euch noch vom zweiten Schatz!
Dritte Münze: Wie des Öfteren schwebt auch diesmal eine Münze am Himmel. Hüpft über die beweglichen Klötze zum Fundstück!

WELT 7-2
Erste Münze: Wer hat da so fies die Münze eingemauert? Drei Stampfsprünge auf dem Holzpflock des Kettenhundes genügen, damit sich das Vieh durchbeißt und euch den Weg zur Münze freilegt.
Zweite Münze: Kurz vor der dritten Sternenmünze ist eine einsame grüne Warpröhre im Boden eingelassen. Verdächtig? Genau! Rein und ab zur Münze!
Dritte Münze: Gutes Timing ist alles, was in diesem simplen Abschnitt verlangt wird.

WELT 7-3
Erste Münze: Nicht zu übersehen!
Zweite Münze: An der Stelle mit den vielen fusselartigen Typen und den Pilzplattformen sucht ihr den kleinen blauen auf der linken Seite. Auf diesem Pilzkopf versteckt sich in der Luft ein unsichtbarer Block, aus dem eine Ranke wächst.
Dritte Münze: Auf eurem Weg zum Ziel begegnet ihr diesem Fundstück. Die Münze zu sammeln ist allerdings anspruchsvoller als sie zu entdecken!

WELT 7-MINISCHLOSS
Erste Münze: Rechts am Rand seht ihr bereits diese Münze. Passt aber auf die gigantischen Kugelwillis auf!
Zweite Münze: Wenn ihr mit dem ersten Aufzug oben angelangt seid, verschwindet nicht gleich durch die Röhre! Links neben der Wand befindet sich ein unsichtbares Element, über welches ihr auf die Level-Decke und dort nach rechts kommt. Das Bild zeigt den Fundort.
Dritte Münze: Nehmt eine Bombe auf und räumt die Steinblöcke weg.
Geheimnis: Im zweiten Raum, wenn ihr die zwei Kanonen übereinander seht, springt an die rechte Wand. Genau darunter ist ein Geheimgang. Dieser besondere Weg führt euch zur versteckten Welt 7-6 und sogar direkt vor die Tür zum Endboss dieser Welt!

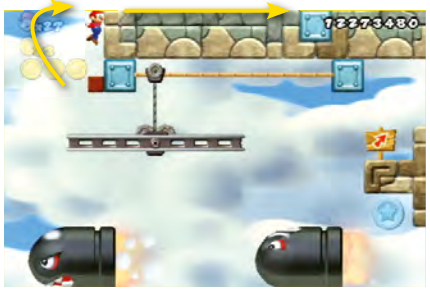
WELT 7-GEISTERHAUS
Erste Münze: Lasst den Boxer-Geist die Steine zertrümmern, um den ersten Taler zu ergattern.
Zweite Münze: Im Raum mit den zwei Türen verdeckt der Riesen-Buu-Huu die zweite Münze.
Dritte Münze: Im ersten Levelsegment entdeckt ihr an der linken Seite eine Wand mit einem Knacks. Lockt einen der Boxer dorthin. Er prügelt sich nun durch die verdeckte Barriere in den Geheimraum. Folgt nun dem Weg weiter, bis ihr zur Schlussfahne kommt, steigt aber noch nicht auf den Mast! Geht erst noch durch die Tür am Fuße des Geisterhauses, um hier die letzte Münze zu finden.
Geheimnis: Habt ihr euch um das dritte Goldstück bereichert, gelangt ihr automatisch zum Geheimausgang. Diese Abkürzung führt euch in Welt 7-5.

WELT 7-4
Erste Münze: Springt zur rechten Zeit auf einen riesigen Kugelwilli, um das Geldstück einzusacken!
Zweite Münze: Ein paar Sprünge und ihr habt auch diese Glitzerscheibe!
Dritte Münze: Hüpft gegen Ende mithilfe der Kugelwillis in die grüne (statt in die rote) Röhre. Eine Prise Geschick vorausgesetzt, erstürmt ihr den Kanonenberg und seid nun stolzer Besitzer eines weiteren Goldsterns.

WELT 7-5
Erste Münze: Nicht zu übersehen!
Zweite Münze: Lasst euch fallen und aktiviert den Propeller!
Dritte Münze: Bei den drei Pustewolken und dem roten Koopa in der Mitte ist ein Geheimgang in der rechten Wand versteckt. Im Innenraum glitzert's erneut golden.

WELT 7-6
Erste Münze: Lasst euch auf einem der großen Fluggegner zur Münze heruntergleiten.
Zweite Münze: Diesmal hebt euch eines der kleinen Flattermonster hoch.
Dritte Münze: Gegen Ende versteckt sich diese Münze hinter den Wolken. Erneut gleitet ihr mit einem der großen Gegner abwärts.

WELT 7-SCHLOSS
Erste Münze: Saust mit dem Propeller hoch, um eine weitere Entdeckung zu machen!
Zweite Münze: Dort, wo die zwei Riesenbohrer von unten und oben kommen, springt ihr in die unten gelegene Röhre. Innen angekommen, sucht ihr die Münze im Dunst (rechts).
Dritte Münze: Bei den vielen fiesen Minibohrern versteckt sich noch ein Schatz. An der Stelle mit den Fragezeichen springt ihr mittels Wandsprüngen nach oben in eine Geheimkammer.



WELT 8

WELT 8-1
Erste Münze: Einfach geschickt springen – schon seid ihr reicher!
Zweite Münze: Werft den POW-Block und schwupps, schon fällt ein weiteres Geschenk vom Himmel.
Dritte Münze: Ihr seht am Schluss die auffällige Blockade aus Steinblöcken? Springt vom Pilzwackelkopf ab und holt euch die Münze mit dem Trampolin. Hilfreich ist auch, dass die großen Gesteinsbrocken die Steinblock-Barrikade zerstören, wenn diese darauf stürzen.

WELT 8-2
Erste Münze: Der schwebende Klunker fällt eurem geschulten Auge sofort auf.
Zweite Münze: Ihr seht die beiden horizontalen Röhren, aus denen die ganzen Gumbas strömen? Genau darunter befindet sich eine versteckte Kammer, die ihr untersucht. Dort ist das zweite Glitzer-Objekt verborgen.

Dritte Münze: Der letzte Sternentaler ist in einem Geheimversteck zu finden, direkt unter der Röhre, die zum Level-Ende führt.
Geheimnis: Gleich nach den Röhren mit der zweiten Münze seht ihr zwei orangefarbene Stege übereinander. Das schreit ja förmlich nach einer Geheimpassage rechts des unteren Stegs! Und tatsächlich, ihr gelangt in Welt 8-7 und danach ohne Umwege zum Luftschiff.

WELT 8-3
Erste Münze: Lasst euch einfach herunter und schnappt den Schatz!
Zweite Münze: Das schafft ihr auch ohne unsere Hilfe, aber verbrennt euch dabei nicht die Finger!
Dritte Münze: Schnelle Reflexe sowie ein Sprung zur rechten Zeit führen zur dritten Münze.

WELT 8-MINISCHLOSS
Erste Münze: Ihr gegen den Feuerstab: Klare Sache, wer da die Oberhand behält!
Zweite Münze: Direkt unter der Flagge findet ihr einen Geheimraum, dort wo die Wand grün schimmert. Voilà, die zweite Münze gehört euch!
Dritte Münze: Kein Problem für euch, ihr habt ja nun ein gerüttelt Maß an Übung.

WELT 8-4
Erste Münze: Euch nerven die Morgensternwerfer gleich zu Beginn? Springt hoch und erledigt die Typen. Ihr findet links von ihnen den ersten Schatz!
Zweite Münze: Zwischen den zwei Leuchtquallen befindet sich ein ?-Block. Aktiviert ihn und ihr habt, was ihr wollt.
Dritte Münze: Im letzten Raum mit den vielen Strömungen findet ihr in einer Ausbuchtung den zweiten Taler. Er befindet sich unterhalb der zweiten Röhre auf der linken Seite.

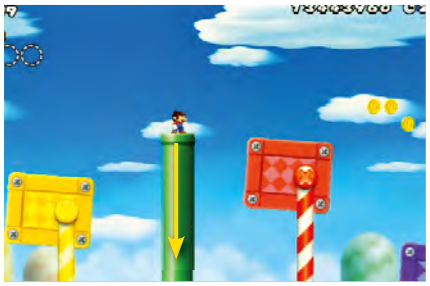
WELT 8-5
Erste Münze: Achtet auf euer Timing beim Springen, schon gehört euch dieser Schatz!
Zweite Münze: Werft die Bombe nach der Münze … und wieder seid ihr reicher.
Dritte Münze: Wartet mit dem Wagen, bis das Goldstück in Sichtweite ist. Holt euch dann die Münze, während das Vehikel nach unten auf die neue Schiene fällt.

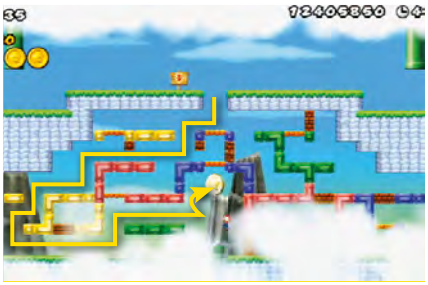
WELT 8-6
Erste Münze: Achtet einfach darauf, den linken Weg zu nehmen. So gehört euch dieser Schatz!
Zweite Münze: Gleich nach der ersten Münze seht ihr die Münzen über der Lava (links). Fliegt mit eurem Fliegeranzug nach oben!
Dritte Münze: Schaukelt euch zur dritten Münze!

WELT 8-7
Erste Münze: Wartet auf den richtigen Moment zum Absprung.
Zweite Münze: Und nochmal kommt es auf einen präzisen Sprung an.
Dritte Münze: Auch hier wartet ihr ein paar Sekunden, bevor ihr springt. So ist dieser Schatz kein Problem.

WELT 8-LUFTSCHIFF
Erste Münze: Entweder ihr fliegt hoch oder ihr hüpft auf die Kanonenwillis.
Zweite Münze: Nicht treffen lassen und dann ganz locker das Goldstück abgreifen!
Dritte Münze: Nach der großen Presse zwirbelt ihr die dritte Münze mit der Schraube hervor, holt sie euch und katapultiert euch mit dem Propeller wieder empor.

WELT 8-BOWSERSCHLOSS
Erste Münze: Lasst euch mit der Plattform fallen. Schon gehört euch eine weitere Münze!
Zweite Münze: Diese findet ihr in dem Raum mit der sinkenden Lava auf der rechten Seite.
Dritte Münze: Als hättet ihr nicht schon genug damit zu tun, vor Bowser zu flüchten, schwebt auch noch eine weitere Münze in der Luft herum. Vorsicht ist gefragt!





WELT 9

WELT 9-1
Erste Münze: Nutzt die drei Koopas als Trampolin oder fliegt mit dem Propellerhut hoch.
Zweite Münze: Das gleiche Spielchen wieder wie oben beschrieben!
Dritte Münze: Der dritten Piranha-Pflanze macht ihr die Röhre abspenstig. Unten angelangt, ist wieder euer Lieblingsspiel an der Reihe: Koopahüpfen. Oder ihr fliegt einfach mit dem Propellerhelm zur Münze.

WELT 9-2
Erste Münze: Segelt mit der Plattform abwärts.
Zweite Münze: Seht ihr die L-förmige Röhre oben bei der großen Plattform? Ab nach innen!
Dritte Münze: Vernichtet die Blockaden mit Koopapanzern. Schon seid ihr wohlhabender.

WELT 9-3
Erste Münze: Klettert in die kurze Röhre (im Abgrund bei den Kanonen). Nun bahnt ihr euch euren Weg durch das Labyrinth.
Zweite Münze: Da ist ja eine Röhre am Himmel und zwei Goldstücke davor platziert. Diesen Abschnitt untersucht ihr genauer! Innen angekommen, steigt ihr auf den P-Block und beeilt euch, um den Taler zu holen.
Dritte Münze: Jetzt fehlt lediglich die Letzte im Bunde. Doch auch das ist kein Problem. Vom Riesen-Kugelwilli macht ihr einen Satz und schon habt ihr die gesuchte Münze gefunden.

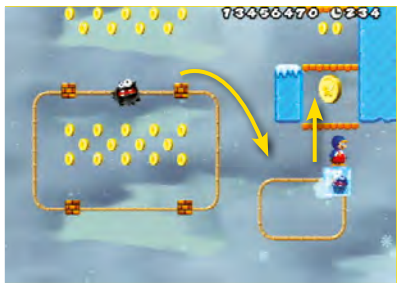
WELT 9-4
Erste Münze: Ein Wandsprung von der blauen Röhre ist das Einzige, was euch von eurem Schatz trennt.
Zweite Münze: Nehmt eine Bombe und schmeißt sie auf die Münze.
Dritte Münze: Kurz vor Schluss bei der letzten Schwebeplattform fahrt ihr mit dieser zu der roten horizontalen Warp-Röhre und geht hinein.

WELT 9-5
Erste Münze: Werft einen Eisblock und rutscht schnell hinterher.
Zweite Münze: P-Block aktivieren und ab geht's zum zweiten Schatz!
Dritte Münze: Dieser Abschnitt ist etwas kniffliger. Friert die Fussel ein und nutzt diese als Leiter, um an die Münze heranzukommen!

WELT 9-6
Erste Münze: Schon früh im Level seht ihr eine kleine Mulde im Stein. Was dort drin ist, könnt ihr euch ja denken …
Zweite Münze: Nachdem ihr die Münze geschnappt habt, ist es Zeit für einen Wandsprung.
Dritte Münze: Wartet darauf, bis die Lavafontäne verschwunden ist. Nutzt dann die kleine Plattform und die Münze gehört euch. Wesentlich einfacher geht's mit dem Propellerhelm.

WELT 9-7
Erste Münze: Schnell hoch auf die zwei gefrorenen Münzen und dann flott abspringen!
Zweite Münze: Lasst die obere Schicht von den Piranha-Pflanzen auftauen und holt euch das freigelegte Objekt.
Dritte Münze: Im Prinzip wie bei der zweiten Münze, nur müsst ihr einen Wandsprung ausführen, um heil zurück an Land zu kommen.

WELT 9-8
Erste Münze: Nehmt euch den Propellerblock und lasst euch damit zur Münze wirbeln.
Zweite Münze: Hüpft im richtigen Moment ab und meidet die Fussel.
Dritte Münze: Wartet, bis die zwei großen Kugelwillis erscheinen und alles zerstören. Versteckt euch so lange auf den vier Steinklötzen darüber. Ist der Weg frei, schnappt ihr euch den letzten Schatz. Nun seid ihr stolze Besitzer aller Sternenmünzen und könnt euch alle Bonusfilme im Schloss ansehen!



N-ZONE ♥ EUER DORF

Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit gibt es in jedem Bundesland zigtausende Nintendo-Fans, die mit Super Mario aufgewachsen sind, sich anschließend das Pokémon-Fangen beigebracht haben und heute begeistert Super Smash Bros. Brawl zocken. Wir wollten wissen, wo die größten Fans herkommen, was sie mit Nintendo verbindet und wie es in ihrem Dorf aussieht. Daher riefen wir die Aktion „N-ZONE liebt euer Dorf“ ins Leben, wo zehn zufällig ausgewählte Leser mit dem Wii-Spiel Firefighter belohnt wurden, die sich vor ihrem Ortsschild fotografieren ließen und einen beliebigen Nintendo-Gegenstand in der Hand hielten. Was daraus geworden ist, zeigt die Deutschlandkarte. Danke an alle Teilnehmer und viel Spaß beim Zocken!

Christopher Kamrad aus Sinnersdorf (Rhein-Erft-Kreis) hat in **New Super Mario Bros. Wii** bestimmt schon alle Goldmünzen gefunden. Wetten, dass ...?

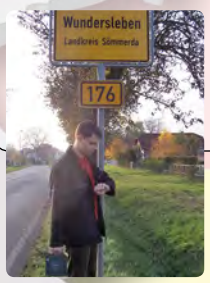
Keno Hussmann aus Simonswolde (Landkreis Aurich) führt hier stolz seinen originalverpackten (hoffentlich nicht ausgeleierten) N64-Controller vor.

Angelina Eimecke aus Salzgitter (Stadtteil Thiede) hat sich die Soundtrack-CDs zu **Donkey Kong Country** und **Super Mario Galaxy** aus dem Sternekatalog gekrallt.

Marco Bergmann aus Hameln (Landkreis Hameln-Pyrmont) hat sich dieses Foto mit Sicherheit auf dem Game Boy Printer ausgedruckt. Stimmt's?

Marc Pause aus Drabenderhöhe (Stadt Wiehl) bekennt sich als Mobilzocker. Hätte Marc drei Arme, wäre auch noch der Game Boy Pocket im Bild zu sehen.

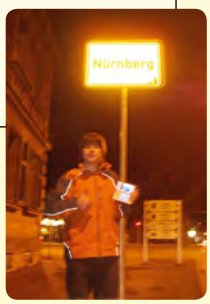
Johannes Kuban aus Wundersleben (Landkreis Sömmerda) wartet auf den Bus. Schade, dass er mit seinem GameCube gerade nicht zocken kann!



Alexander Fuchs aus Meckenbach (Kreis Bad Kreuznach) erkundet am liebsten das All von **Super Mario Galaxy** – und zwar bei Nacht!

Kimberly Lange aus Schwäbisch Hall in Baden-Württemberg ist offenbar großer **Pokémon**-Fan. Das würde auch ihr Bisasam-T-Shirt und die N64 Pikachu Special Edition erklären.

Christian Spangler aus Stein bei Nürnberg arbeitet sich derzeit in der **Mario & Sonic**-Weltrangliste auf den ersten Platz vor.



Mathias Kleinmichel aus Großrinderfeld (Main-Tauber-Kreis) zappt hier gerade mit der Wii-Fernbedienung das mit **Mario**-Figuren verzierte Ortsschild weg. Hoffentlich hat ihn niemand dabei erwischt!

N-ZONE WETTET, DASS ...?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:
Haben wir im letzten Monat zu viel verlangt? Es scheint so, denn unserem Aufruf, mit Freunden und Bekannten ein typisches Wii-Werbemotiv mit dem markanten Sofa zu erstellen, ist niemand gefolgt. Kein einziger Leser hat es geschafft, eine weibliche Person aufzutreiben, die auf einem Balance Board tanzt, während ein älterer Herr (70 Jahre aufwärts) den Wii-Zapper in der Hand hält. Kaum zu glauben, denn die vorletzte Wette (Aufgabe: „Lasst euch in einer Metzgerei ablichten!“) war mit 14 Einsendungen die erfolgreichste aller Zeiten. Aber vielleicht war die Summe an Kleinigkeiten, die wir von euch forderten, auch etwas zu viel des Guten.

DIE WETT-EINLÖSUNG:
Selbst schuld: Die Chance, die Redaktion auf einem Sofa wild herumzappeln zu sehen, habt ihr leider verpasst. Viel Glück beim nächsten Mal!

DIE AKTUELLE WETTE:
Unsere wagemutigen Praktikanten wetten, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr liegt unter dem Weihnachtsbaum und zockt mit dem DS – wohlgemerkt sind weder DS Lite noch DSi erlaubt, sondern nur der alte DS.**
2. **Am Baum hängt eine Plüschfigur aus dem Nintendo-Universum.**
3. **Neben euch steht ein Familienmitglied – als Weihnachtsmann verkleidet!**

Falls sich die Praktikanten irren und fünf Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichten sich unsere Praktikanten, so lange **Zelda: Spirit Tracks** zu spielen, bis sie alle Hasen ihr Eigen nennen!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 01. Januar 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

MARIO'S EXTREME CHALLENGE

Was für ein Geschenk!

Das Leben als N-ZONE-Redakteur ist normalerweise recht routiniert: Artikel schreiben, Spiele testen, Tipps und Tricks recherchieren, Events besuchen – das war es schon in groben Zügen. Aber hin und wieder gibt es Momente, in denen einem regelrecht das Herz aufgeht. Zum Beispiel, wenn uns Leser mit selbst gebastelten Geschenken oder liebevoll gezeichneten Comics überraschen. Mareike Damm aus Nordholz hat es geschafft, uns eine wirklich große Freude zu machen. Sie bastelte einen Adventskalender mit 24 Türchen und hinter jedem steckt eine Herausforderung. Beispielsweise lässt uns Mareike an einem **Super Smash Bros. Brawl**-Match die Zähne ausbeißen oder stellt uns die Frage, aus welchem Spiel ein winziger Bildausschnitt stammt. Welcher N-ZONE-Experte bei Mario's Extreme Challenge Tag für Tag gewonnen hat, erfahrt ihr auf www.n-zone.de. Als Lohn für ihre Mühe erhält Mareike ein Dankeschön-Paket von uns.

Das zweite Türchen

Schon am zweiten Dezember brachte uns Mareike mächtig ins Grübeln. Sie präsentierte uns einen Ausschnitt aus einem Spiele-Titelbild und wir durften raten, woher er stammt. Des Rätsels Lösung: **Endless Ocean**. Tom und Sebastian wussten es sofort!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 14% Rabatt

- Gratis-Prämie!
- 14 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

FIFA 10 (Wii)
FIFA 10 bietet auf der Wii ein grundlegend neues Gameplay, das den Fokus auf kurzweilige Arcade-Action legt. Hiermit setzt **FIFA 10** neue Standards hinsichtlich des Spielspaßes und ist auch in puncto Innovation und Technik der Maßstab im Genre.
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096822

Tales of Symphonia (Wii)
Zwei Jahre nach dem Großen Krieg ist Sylvarant zu einer Welt des Chaos geworden. Emil und Marta, unsere beiden jungen Helden, müssen sich ihrem Schicksal stellen und ihren Weg finden. Es ist der Beginn einer langen Reise, doch Mut ist die Magie, die Träume wahr werden lässt.
Zuzahlung nur 20 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096886

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderten Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben setzen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096887

New Play Control Pikmin 2 (Wii)
Captain Olimar kehrt auf den Pikmin-Planeten zurück, diesmal in Begleitung seines Assistenten Louie. Bei ihrer Schatzsuche helfen ihnen neue Spezies der blumenartigen Pikmin. Dabei gilt es, die Point&Click-Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung ebenso kreativ wie geschickt einzusetzen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1094262

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002(14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz);
Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

JA, ich möchte das **N-ZONE-Plus-Abo** mit DVD!

(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

688333

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

NEW SUPER MARIO BROS. Wii: DIE BESTEN TIPPS & TRICKS

SILENT HILL: S.M.

TATSUNOKO VS. CAPCOM

FORMEL 1 2009

THEMA DES MONATS

New Super Mario Bros. Wii:
Die besten Tipps & Tricks
- Die Kanone in der dritten Welt
- Die Münze in Welt 3-1
- Die erste Münze im dritten Minischloss
- Die dritte Münze in Welt 2-5
- Toads Eskorte zum Levelausgang
- Die Flucht aus dem fünften Geisterhaus
- Der Weg zur Kanone in Welt 1
- Der Endkampf

VORSCHAU

Silent Hill: Shattered Memories (Wii)
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii)

TEST

EA Sports Active:
Mehr Workouts (Wii)
Formel 1 2009 (Wii)
James Cameron's Avatar (Wii)
Lego Indiana Jones 2 (Wii/DS)
RTL Winter Sports 2010 (Wii)
Shaun White Snowboarding
World Stage (Wii)

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Silent Hill: Shattered Memories (Intro)
Leserfilm: NiGHTS – Journey of Dreams (Trailer)
Leserfilm: NiGHTS – Journey of Dreams
Leserfilm: NiGHTS – Journey of Dreams (Making-of)

TRAILER

COP: The Recruit
EA Sports Active: Mehr Workouts
PES 2010
Rabbids Go Home (Trailer 1)
Rabbids Go Home (Trailer 2)
Shaun White Snowboarding: World Stage
Super Monkey Ball: Step & Roll

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 01/2010

NEW SUPER MARIO BROS. Wii | TATSUNOKO VS. CAPCOM
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES | FORMEL 1 2009

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Die besten Tipps & Tricks zu Nintendos Mega-Hit!

DVD-COVER SERVICE

„IN DREI JAHREN SCHAFFTEN ES 48 Wii-GAMES IN MEINE KONSOLE UND 15 TITEL WURDEN HERUNTERGELADEN. INSGESAMT ERGIBT SICH EINE SPIELZEIT VON 1.952 STUNDEN.“

LESERZITATE

Ich glaube nicht, dass **COP** ein wirklich gutes Spiel ist. Okay, die Grafik ist für DS-Verhältnisse schon ziemlich ansehnlich, aber denkt doch nur mal an **GTA Chinatown Wars**! Das war echt ein Flop. Kein Wunder, dass es nicht so oft verkauft wurde – der DS ist nun mal nicht für Open-World-Games gemacht. Vergleicht **GTA** doch mal mit der PSP-Fassung! Und **COP** wird's bestimmt ähnlich ergehen. Ist meine Ansicht!
N-ZOCKER

Die meisten Leute unterschätzen einfach die Möglichkeiten, die Miis bieten können.
SEBASTIAN S.

Der 3. **Mario & Luigi**-Teil erschien mir bislang (ich bin noch nicht ganz durch) leichter als die ersten zwei Teile. Das könnte aber auch daran liegen, dass ich bei den ersten Teilen das Aufleveln vernachlässigt und mir deswegen die Zähne an den Endgegnern ausgebissen habe. Jetzt bin ich, was das Aufleveln betrifft, disziplinierter geworden. Ich bin nach 22 Stunden Spielzeit allerdings noch nicht ganz durch.
KEIN-NERD

Gute Spiele brauchen ihre Zeit. Das war bei **Twilight Princess** nicht anders. Von mir aus kann das neue Wii-**Zelda** erst 2011 erscheinen. Hauptsache, es wird ein Spiel, das eines **Zelda**-Titels würdig ist. Titel wie **Phantom Hourglass** oder **Oracle of Ages/Seasons** haben mich sehr enttäuscht.
KUDOKUN

Super Mario Galaxy 2 wird bestimmt super! So ein Yoshi kann ein Spiel schon aufwerten. Was ich etwas schade finde, ist, dass alles irgendwie **Galaxy 1** ähnelt.
TWILITO

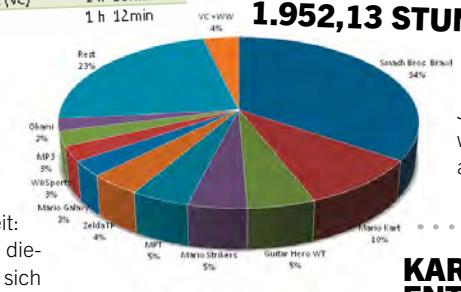
VIRTUAL CONSOLE & Wii WARE

1.	Super Mario 64 (VC)	14 h 12min
2.	Paper Mario 64 (VC)	9 h 52min
3.	Lylat Wars 64 (VC)	8 h 21min
4.	Donkey Kong Country 2 (VC)	7 h 13min
5.	Super Metroid (VC)	6 h 27min
6.	Mario Kart 64 (VC)	5 h 38min
7.	Mario RPG Legend of 7 Stars (VC)	4 h 57min
8.	Mario Bros. (VC)	4 h 46min
9.	Pokémon Rumble (WW)	2 h 30min
10.	Megaman II (VC)	2 h 28min
11.	Lost Winds (WW)	1 h 53min
12.	Bit. Trip Beat. (WW)	1 h 45min
13.	Metroid (VC)	1 h 22min
14.	The Legend of Zelda Majoras Mask (VC)	1 h 18min
15.	Toki Tori (WW)	1 h 12min

SPIELZEIT RANGLISTE Wii (29.11.09)

1.	Super Smash Bros. Brawl	?	671 h 34min
2.	Mario Kart Wii	?	188 h 2min
3.	Guitar Hero World Tour	?	103 h 19min
4.	Mario Strikers Charged Football	?	90 h 3min
5.	Metroid Prime Trilogy	?	89 h 0min
6.	The Legend of Zelda Twilight Princess	?	78 h 49min
7.	Super Mario Galaxy	?	57 h 1min
8.	Wii Sports		54 h 31min
9.	Metroid Prime 3 Corruption		54 h 17min
10.	Okami	?	45 h 17min
11.	Fifa 09 All-Play		44 h 48min
12.	Fire Emblem Radiant Dawn	?	39 h 34min
13.	New Super Mario Bros. Wii	?	30 h 31min
14.	Lego Star Wars Wii		28 h 0min
15.	Little King's Story	?	27 h 11min
16.	Pokémon Battle Revolution		26 h 25min
17.	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen		23 h 43min
18.	PES 09		22 h 28min
19.	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen		20 h 53min
20.	Resident Evil 4 Wii Edition	?	20 h 37min
21.	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3		16 h 48min
22.	Grand Slam Tennis		16 h 11min
23.	Rayman Raving Rabbids		15 h 36min
24.	Disaster Day of Crisis	?	15 h 15min
25.	Animal Crossing Let's Go to the City		14 h 20min
26.	NPC Pikmin 2		12 h 56min
27	Wii Sports Resort		12 h 53min
28.	Overlord Dark Legend		9 h 22min
29.	NPC Mario Power Tennis		9 h 16min
30.	Lego Batman Wii		8 h 18min
31.	Tiger Woods PGA Tour 10 Wii		8 h 0min
32.	Excite Truck		7 h 43min
33.	[redacted]		6 h 48min
34.	Wario Ware Smooth Moves		5 h 59min
35.	Sonic und die Schwarze Ritter		5 h 19min
36.	NPC Donkey Kong Jungle Beat		4 h 14min
37.	Guitar Hero III Legends of Rock		4 h 3min

1.952,13 STUNDEN



3 JAHRE Wii – EIN FAZIT

Hi Leute,
am 8.12. ist es endlich so weit: Die Wii wird drei Jahre alt. In diesen drei Jahren schieden sich die Geister, denn der Weg, den Nintendo wählte, wurde oft kritisiert und bemängelt. Viele Gamer verloren ihr Interesse, da anscheinend zu wenig Core-Games kamen. Das stimmte auch, jedenfalls am Anfang der Wii-Ära. Nicht umsonst hatte ich gerade mal vier (!) Spiele im ersten Jahr der Wii. Doch mittlerweile gibt es eine Menge Spiele, oft zwar typische Casual-Kost, doch auch echte Perlen. Wie steht ihr nach nun drei Jahren zur Wii? Hat sie eure Erwartungen erfüllt? Seid ihr zufrieden mit dem Spieleangebot?

N-ZONE: Die Frage geben wir doch glatt an unsere Leser weiter. Schreibt uns, was ihr nach drei Wii-Jahren über die Konsole denkt! Wir in der Redaktion sind recht zufrieden, insbesondere da mit Wii MotionPlus eine spannende neue Hardware erschienen ist. Fehlen nur noch entsprechende Spiele!

Ich jedenfalls kann mich kaum beklagen. Da die Wii die Zeit, die man mit den Games verbracht hat, ordentlich notiert, hab ich mich mal an die Arbeit gemacht und alle Spielzeiten zu den jeweiligen Spielen addiert. Das stolze Resultat: In drei Jahren schafften es 48 Wii-Games in meine Konsole und 15 Titel wurden heruntergeladen. Klar war auch der eine oder andere Fehlkauf dabei. Insgesamt ergibt sich eine Spielzeit von 1.952 Stunden.

N-ZONE: Das sind im Durchschnitt ja fast zwei Stunden am Tag! Eine ganze Menge! Hoffentlich machst du genügend Pausen und legst auch mal zockfreie Tage ein!

Meiner Meinung nach hat sich die Wii auf jeden Fall gelohnt und dank bombastischer Games wie **Mario Galaxy 2**, **Metroid: Other M** sowie **Monster Hunter 3**, die im nächsten Jahr auf uns zukommen, wird die Wii auch weiterhin auf Hochtouren laufen.
MANUEL

KARAOKE-ENTSCHEIDUNG

Hey, liebes N-ZONE-Team!
Ich veranstalte gerne Karaoke-Partys mit meinen Freunden und bisher mussten wir uns dafür immer **SingStar** samt Zubehör und PlayStation ausleihen, weil **SingStar** in der Hinsicht einfach das beste Partyspiel ist und es für die Wii nichts Vergleichbares gibt. Jetzt hab ich von **U Sing** und **We Sing** gehört und da ihr dazu keinen Test in der N-ZONE gebracht habt, wollte ich euch fragen, welches der beiden Spiele besser ist, für welches ihr eine Kaufempfehlung aussprechen würdet und welcher der beiden Titel **SingStar** am nächsten kommt.
Macht weiter wie bisher und danke im Voraus,
ROMINA RASKE

Klon-Alarm: Umfang, Look und Spielprinzip von **We Sing** (links) und **U Sing** (rechts) ähneln sich. Allerdings unterscheiden sich die Songlisten der Games stark.

N-ZONE: Beide Spiele sind sehr nah am Vorbild SingStar dran und beide bieten mehr oder weniger dieselben Eckdaten: 30 Songs, Originalvideos und wahlweise zwei beigepackte Mikrofone. Letztendlich solltest du dich für den Titel entscheiden, bei dem dir die Songliste besser gefällt. We Sing hat beispielsweise mehr internationale Künstler im Programm, während du bei U Sing auch deutsche Lieder, etwa von Polarkreis 18 oder Rosenstolz, singen kannst. Lass also deinen Geschmack entscheiden – oder deinen Geldbeutel. U Sing ist im Handel momentan deutlich billiger als We Sing.

KOOP-ROLLEN-SPIELE?

Hey N-ZONE-Team,
ich finde euer Magazin toll, aber das ist nicht der Grund für mein Schreiben. Ich wollte eigentlich fragen, wieso es kaum bis gar keine Spiele gibt, in denen man den Story-Modus zu zweit spielen kann? Ich meine, **Secret of Mana** hat es doch super vorgemacht. Wieso nimmt sich keiner ein Beispiel daran? Ein Rollenspiel, in das einfach ein Mitspieler einsteigen kann – am besten eines, das Echtzeit-Kämpfe bietet –, so in etwa stelle ich mir das vor. Habt ihr diesbezüglich in letzter Zeit vielleicht irgendwas gehört? Danke schon mal im Voraus, ihr seid super. Mit freundlichen Grüßen

SARY M.

N-ZONE: Tja, Sary! Ein Koop-Modus ist immer eine aufwendige Sache. Es kostet zusätzlichen Programmieraufwand, zusätzliche Hardware-Ressourcen und er muss irgendwie in das Spiel eingebaut werden. Das kann per Splitscreen-Modus, Online-Verbindung oder mit zwei Spielfiguren auf einem Bildschirm geschehen. Das ist alles nicht einfach und viele Entwickler scheuen diesen Mehraufwand und investieren lieber in eine solide Solo-Kampagne. Immerhin: Shooter und Actionspiele mit Koop-Modus gibt es viele für die Wii, etwa New Super Mario Bros. Wii, Lego Indiana Jones 1 und 2 und all die verschiedenen Lightgun-Shooter. Bei Rollenspielen sieht es aber in der Tat düster aus. Greif hier besser zum DS und zock Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time mit deinen Freunden per Drahtlos-Verbindung. Das geht zwar auch mit der Wii-Fassung, doch die ist nahezu identisch mit der DS-Version. Sprich: Sie hat eine bescheidene Grafik!

DREI FRAGEN

Hi N-ZONE-Team!
Die „neue" N-ZONE ist viel besser als die alte und ihr solltet das unbedingt beibehalten. Ihr leistet echt tolle Arbeit! Aber nun zu meinen Fragen.

1. Wann wird es denn wieder ein neues **Donkey Kong** geben (so ähnlich wie die **Donkey-Kong-Country**-Teile)? Ständig erscheinen nur **Mario**-Spiele. Ich muss auch ganz ehrlich sagen, dass ich von der E3 dieses Jahr ziemlich enttäuscht war. Ich meine, gleich zwei **Mario**-Spiele? Nicht dass ich keine **Mario**-Spiele mag, ganz im Gegenteil, aber ich finde es echt bescheuert, dass Nintendo sich nur auf **Mario** und **Zelda** verlässt. Mittlerweile habe ich mir auch **New Super Mario Bros. Wii** zugelegt und es ist einfach ein tolles Spiel! Aber wo bleibt denn **Donkey Kong**? Sogar das **Kirby**-Jump&Run, das schon vor „100 Jahren" für den Cube angekündigt wurde, ist mittlerweile spurlos verschwunden!

N-ZONE: Diese Frage stellen viele Leser und wir sind leider genauso ratlos wie ihr. Da die letzten Donkey-Kong-Spiele nicht die besten waren, stellt sich die Frage, ob Nintendo das Maskottchen vielleicht langsam in den Ruhestand schickt.

Maskottchen-Parade: Noch stehen die finalen Charaktere für Segas Fun-Racer nicht fest.

2. Neben **Donkey Kong** & Co. spiele ich auch sehr gerne **Sonic** und wollte von euch wissen, ob ihr schon mehr über „Project Needlemouse" wisst. Das Game soll nächstes Jahr erscheinen, aber für welche Konsolen?

N-ZONE: Es gibt ein Projekt mit diesem Namen. Bislang sind nur folgende Fakten dazu bekannt: Es ist ein Sonic-Game von Sega. Es wird ein 2D-Spiel in HD-Optik und kommt 2010. Damit fällt eine Wii-Version aus. Ebenfalls spannend: Hobby-Programmierer werkeln derzeit an einem eigenen Sonic-Spiel mit dem Namen „Needlemouse: The Emerald Hills". Das hat aber nichts mit dem angesprochenen Sega-Projekt zu tun. Mehr Infos zum Fan-Spiel findest du unter www.needlemouse.com!

3. Wisst ihr, ob in **Sonic & Sega All-Stars Racing** noch mehr **Sonic**-Charaktere hinzukommen? Hätte gerne Rouge als spielbare Figur.

Das wär's auch schon. Hoffe, ihr macht eure Arbeit weiterhin so toll!

MISSA

N-ZONE: Danke für das Lob! Bezüglich des Sega-Rennspiels sind bislang nicht allzu viele Charaktere bestätigt. Wir drücken dir die Daumen, dass es Rogue ins Spiel schafft!

KREATIV-WETTBEWERB

DER GEWINNER DER VERGANGENEN AUSGABE

Im letzten Heft verlosten wir eine Wii-Konsole für die beste Kreativ-Einsendung zum Spiel **Family Trainer: Extreme Challenge**, das es ebenfalls zu gewinnen gab.

Melanie Riedl aus Germaringen zauberte diese **Family-Trainer**-Matte aus Lebkuchen. Genial und lecker!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

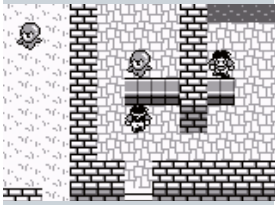
AKITOSHI KAWAZU

WEITERE SPIELE VON AKITOSHI KAWAZU

FINAL-FANTASY-SERIE

Kawazu-san werkelte bereits am ersten **Final Fantasy** (1987) mit. Seitdem war er steter Begleiter der Serie. Zuletzt arbeitete er am zwölften Teil, war aber auch an Ablegern wie **Final Fantasy Tactics** für die PSone beteiligt.

SAGA-SERIE



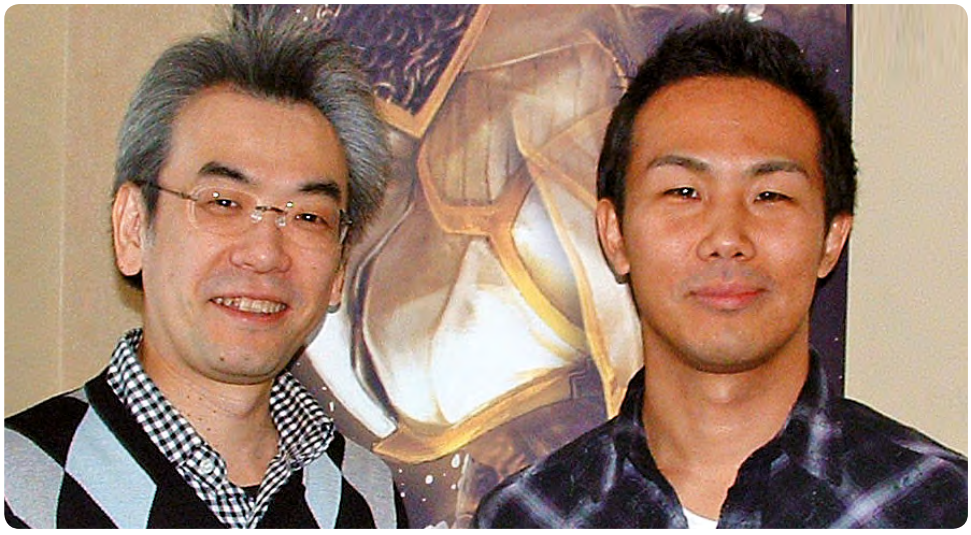
Hierzulande eher unbekannte Serie. Das liegt unter anderem am Namenswirrwarr: In Europa und den USA erschienen die ersten drei Teile aus Marketing-Gründen als **Final Fantasy Legend**.

LEGEND OF MANA

Secret of Mana sollte jedem Nintendo-Fan ein Begriff sein. Dieser Ableger der **Mana**-Reihe für die PSone gehört leider zu den Serien-Titeln, die nie bei uns erschienen.

THE LAST REMNANT

Ambitioniertes Xbox-360- und PC-Projekt, das einen relativ freien Spielverlauf und ein neuartiges Kampfsystem einführte. Leider mangelte es an der technischen Umsetzung.



Die zwei lustigen drei: Kawazu-san (links) und Itahana-san (rechts) standen uns Rede und Antwort. Nicht im Bild: ihr Dolmetscher.

Toshiyuki Itahana wirkt etwas angeschlagen, wie er schlaff auf der Couch eines kleinen Münchner Hotelzimmers sitzt. Der Director und Charakter-Designer des neuen **Crystal Chronicles**-Projekts **The Crystal Bearers** scheint die anstrengende Reise noch nicht ganz verkraftet zu haben. Dafür erzählt uns sein Kollege und Produzent Akitoshi Kawazu, der schon am allerersten **Final Fantasy** mitwirkte, umso mehr über das Spiel und über … Bon Jovi!

N-ZONE: Es gab eine lange Zeitspanne, in der Square Enix und Nintendo nicht zusammenarbeiteten. Die meisten Leute freuen sich natürlich darüber, dass Square Enix wieder mit Nintendo kooperiert, aber ich glaube, die wenigsten wissen, wie genau es wieder zu dieser Kooperation kam. Wie haben Sie sich wieder vertragen?

Kawazu: Über die ursprünglichen Beweggründe kann ich nicht viel sagen, aber als die Wii angekündigt wurde und noch als Revolution galt, haben wir uns schon mit Nintendo zusammengesetzt und über die Möglichkeiten eines neuen **Crystal Chronicles** gesprochen.

N-ZONE: Damals schon? Wieso hat die Entwicklung so lange gedauert?

Kawazu: Der Hauptgrund war, dass sich herausstellte, dass wir vor allem bei Gelegenheitsspielern beliebter waren, als wir dachten! Darauf wollten wir aufbauen und herausfinden, was die beste Formel für ein Spiel ist, das auch diese Zielgruppe anspricht. Wir probierten also alle möglichen Dinge aus, setzten Ideen um, verwarfen sie wieder, versuchten wieder Neues. Aber es hat sich gelohnt. Ich bin jetzt sehr zufrieden mit dem Ergebnis.

N-ZONE: Gerade auf der Wii gibt es bereits mehr als genug der sogenannten „Casual Games“. Nachdem ich The Crystal Bearers gesehen habe, freute ich mich eigentlich über einen echten „Core-Titel“. Versuchen Sie nun doch, beide Lager zu befriedigen?

Kawazu: Um ehrlich zu sein, begannen wir damit, ein Spiel zu entwickeln, das vor allem Leute anspricht, die Titel wie **Wii Sports**, **Wii Fit** und solche Dinge spielen. Auf halbem Wege der Entwicklung ließen wir das erste Mal einige Kollegen von Square Enix **Crystal Bearers** anspielen. Die sind eigentlich der Inbegriff des Core Gamers, aber selbst sie liebten das Ergebnis! Insofern denke ich auf jeden Fall, dass wir sowohl Gelegenheitsspieler wie auch Profizocker ansprechen, ja.

Itahana: Gerade Rollenspiele sind ja oft so umfangreich, dass man selten alles entdeckt. Das ist bei **Crystal Bearers** auch so. Du kannst das Spiel also einfach nur durchspielen, als „Core Gamer“ wirst du aber auch viele Elemente wie unser Belohnungssystem entdecken, die dich zusätzlich beschäftigen.

N-ZONE: Als ich mich auf das Interview vorbereitet habe, bin ich auf eine recht komische Geschichte gestoßen. Angeblich wird ein japanischer Werbespot

In Japan wird die Hit-Single „We Weren’t Born To Follow“ von Bon Jovi einen Werbespot zu **The Crystal Bearers** untermalen.

& TOSHIYUKI ITAHANA

für **Crystal Bearers** mit Musik von Bon Jovi unterlegt. (alle lachen)
Kawazu: Ja, das stimmt. Es gibt einen Vertrag für einen TV-Werbespot in Japan.

N-ZONE: Aber wieso gerade Bon Jovi? Es gibt so viele Künstler, die ich mir sofort für ein Final Fantasy-Spiel vorstellen könnte, aber Bon Jovi zählt da nicht unbedingt dazu.
Kawazu: Du magst Bon Jovi nicht sehr, oder?

N-ZONE: Nein, darum geht es gar nicht. Ich finde seine Musik einfach nicht passend für ein Final Fantasy.
Kawazu: Wenn du den Soundtrack von **The Crystal Bearers** hörst, wirst du es besser verstehen. Die Musik ist anders als in anderen **Final Fantasy**-Titeln. Wie du schon sagst, war sie bisher immer sehr orchestral, hatte ein gewisses „Hollywood-Flair". Aber bei **The Crystal Bearers** ist die Musik sehr poppig. Von daher passt Bon Jovi mit seinen rockigen Melodien und poppigen Texten sehr gut zum Konzept.

N-ZONE: Es gibt das Gerücht, dass sich unter den Metal Gear Solid-Entwicklungsteams von Konami eine Rivalität entwickelt habe. Da seien die Entwickler, die am PSP-Ableger werkeln, regelrecht neidisch auf das Team, das an den „echten" Metal Gear-Spielen arbeitet. Gibt es so etwas auch bei Square Enix? Zum Beispiel zwischen Ihnen und den Entwicklern von Final Fantasy XIII? Wollen Sie sich mit so vielen Neuerungen von den Kollegen abheben?
Kawazu: (lacht) Nun, eigentlich könnte es so was durchaus geben. Die Sache ist aber die: Beide Teams waren so was von beschäftigt, dass sie sich untereinander kaum gesehen haben. Wir haben das andere Entwicklungsteam wirklich kaum getroffen. Wir hatten also nicht einmal die Zeit, um herauszufinden, was die anderen Jungs so treiben. Wir hatten gar keine Zeit, um eifersüchtig zu sein.

N-ZONE: Wenn man bedenkt, dass Final Fantasy international gesehen die größte und prestigeträchtigste Rollenspiel-Serie aus Japan ist, denkt man sich bei der Entwicklung eines FF-Spiels dann – unabhängig davon, ob es sich um die Hauptserie oder um ein Spin-off handelt –, dass man ganz oben angekommen ist? Oder setzt Sie das eher unter Druck? Haben Sie Angst, dass die vielen Neuerungen, von denen Sie erzählt haben, nicht gut von den Hardcore-Fans aufgenommen werden könnten?
Kawazu: Na ja, jeder Entwickler tickt da anders. Ich selbst arbeite ja nicht zum ersten Mal an einem **Final Fantasy**, habe schon am ersten und zweiten Teil mitgewirkt. Mir geht es also sogar explizit darum, neue Herausforderungen im Rahmen der **Final Fantasy**-Serie in Angriff zu nehmen. Das ist für mich nichts Stressiges, ich will das so. Stressig wird es erst für das Unternehmen als Ganzes. Das will natürlich, dass ein Spiel auch kommerziell erfolgreich wird. Wir haben jedenfalls unser Bestes getan, ein Spiel zu erschaffen, das sowohl bei den Fans gut ankommt als auch kommerziell ein Erfolg wird.

N-ZONE: Itahana-san, Sie hingegen sind ja nicht seit dem ersten Final Fantasy mit an Bord. Was für eine Erfahrung ist das für Sie, mit einem alten Hasen wie Kawazu-san zu arbeiten?
Itahana: Bei einem **Crystal Chronicles**-Spiel im Allgemeinen und bei **The Crystal Bearers** im Speziellen muss man natürlich eine **Final Fantasy**-Welt erschaffen. Jedes Spiel, das den Titel **Final Fantasy** trägt, sorgt für großes Interesse. Man muss also schon darauf achten, was in einer **Final Fantasy**-Welt funktionieren würde und was wiederum nicht. Aber wie du schon sagtest, bei **Crystal Bearers** handelt es sich um ein völlig neues Spiel, mit einer offenen Spielwelt. Die soll in erster Linie Spaß machen. Dass das auch funktioniert, dass das Spiel Spaß macht, das hat mich eigentlich viel mehr gestresst. Deswegen freue ich mich einerseits darauf, zu sehen, wie das Spiel ankommt, andererseits macht mich der nahende Release natürlich auch etwas nervös.

Auch wir sind sehr gespannt, wie sich das neue **Crystal Chronicles**-Konzept spielen wird. Beim Interview-Termin durften wir das Spiel leider noch nicht ausprobieren, Square Enix versicherte uns aber, dass wir bald eine spielbare Version erhalten werden. In der nächsten Ausgabe berichten wir euch dann von unseren Spieleindrücken und präsentieren euch dazu den zweiten Teil des Interviews. In diesem beantworten uns die Macher weitere spannende Fragen zum Spiel und zum vermeintlichen Dilemma des japanischen Rollenspiel-Genres.

Taktisches Kampfsystem oder Casual-Rumgefuchtel? Laut Entwickler soll **The Crystal Bearers** auch Gelegenheitsspieler ansprechen.

Zwar handelt es sich „nur" um ein **Final Fantasy**-Spin-off, Chocobos gehören zur Spielwelt aber einfach dazu.

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE-Abo Plus

Nur für Abonnenten: Sichert euch die exklusive N-ZONE-DVD und tolle Prämien!

Ein brandneues Layout, ein innovatives Testsystem und grundsympathische Spieleredakteure: Wenn einem so viel Gutes widerfährt, ist das doch ein Jahresabo wert! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-**Pokémon**-Sonderheft. Alle Details, Tarife und Prämien findet ihr wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE-Premium verpasst? So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spielefans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 26/09
Top-Themen: **Pokémon:** Ashs härtester Kampf, Jahresrückblick 2009, Sammelkarten u. v. m.

play³ 01/10
Top-Themen: **Gran Turismo 5**, **God of War 3**, **Darksiders**, **Bayonetta**, **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **Dragon Age** u. v. m.

Games & More 12/09
Top-Themen: **Assassin's Creed 2**, **Die Sims 3: Reiseabenteuer**, **DJ Hero**, Rammstein, 2012, Einkaufsführer u. v. m.

X3 12/09
Top-Themen: **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **Forza 3**, **GTA 4: The Ballad of Gay Tony**, Tipps & Tricks u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 10,50!

Jetzt mit 33% Rabatt

+

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der neue **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50!
Zusätzlich gibt es das aktuelle **Pokémon**-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

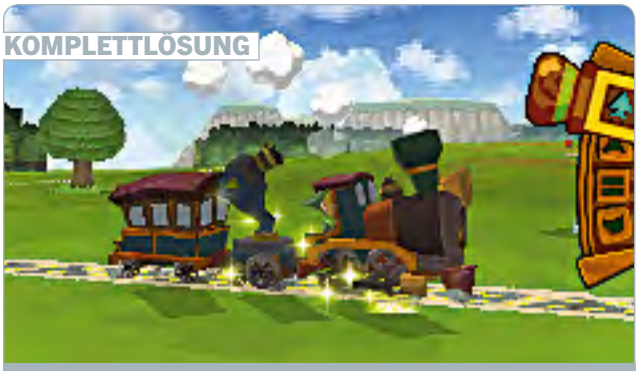
688305

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 02/2010
AB 20.01.10 AM KIOSK



ZELDA: SPIRIT TRACKS

Dank unserer Komplettlösung zu **Spirit Tracks** hat Links neuestes Abenteuer sicher ein Happy End!

JAHRESVORSCHAU 2010

Auf diese Wii- und DS-Spiele können sich Nintendo-Fans im Jahr 2010 freuen! Plus: Jahresrückblick 2009

TATSUNOKO VS. CAPCOM

Wir nehmen Capcoms neue Beat-'em-Up-Action genau unter die Lupe!

POKÉMON

Wir verraten, was in die perfekte **Pokémon**-Sammlung gehört!

AUSSERDEM:

Einer der Top-Titel dieses Winters ist zweifelsohne **Assassin's Creed 2** aus dem Hause Ubisoft. Grund genug für die Kollegen der play³-Redaktion, dazu ein tolles Sonderheft mit dem Mega-Test, Hintergrund-Infos sowie einer detaillierten Komplettlösung aus dem Boden zu stampfen.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Games Group Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Thorsten Küchler, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christine Donath, Viktor Eippert, Stephan Gerner, Markus Grundmann, Matti Sandqvist, Tom Sauer, Christoph Schön, Martin Schlücker
Freie Mitarbeiter Christian Schönlein

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online Florian Stangl
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl (Ltg.), Markus Wollny
Redaktion David Martin, Maik Koch
Programmierung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 221 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50/Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,-/Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50/Plus-Abonnement € 66,70

Aboservice
Inland: Telefon: 01805-7005801*; Fax: 01805-8618002*; Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);
E-Mail: computec@dpv.de; Online: abo.n-zone.de; Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg

Österreich: Telefon: 0820-00 12 80; Fax: 0820-00 10 86; Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;
E-Mail: computec@abo-service.at; Online: abo.n-zone.de; Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt

Schweiz/Rest der Welt: Telefon: 0041 (0)41-329 22 48; Fax: 0041 (0)41-329 22 04;
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr; E-Mail: computec@leserservice.ch; Online: abo.n-zone.de;
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
Spirit Tracks
Deine Fahrkarte ins Abenteuer.
Einsteigen, bitte! Link ist zurück.
Mit dem neuen Zelda Abenteuer gibt's kein Halten mehr. Zeige gruseligen Totentaranteln, wer die Mütze aufhat und besiege mächtige Bossgegner wie beispielsweise eine gigantische Kröte. Und weil das Abenteuer so groß ist, kannst du es mit einer Lok erkunden. Beweise beim Lenken Entschlossenheit und Köpfchen. Sollte es mal ganz eng werden, dann hilft dir das mysteriöse Phantom. Und warum? Das musst du schon selber herausfinden. Mach deinen Gegnern Dampf und erlebe ein neues großes Zelda-Abenteuer mit faszinierenden neuen Features.
NINTENDO DS
USK ab 6
ZELDA Spirit Tracks
© 2009 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
www.nintendo.de